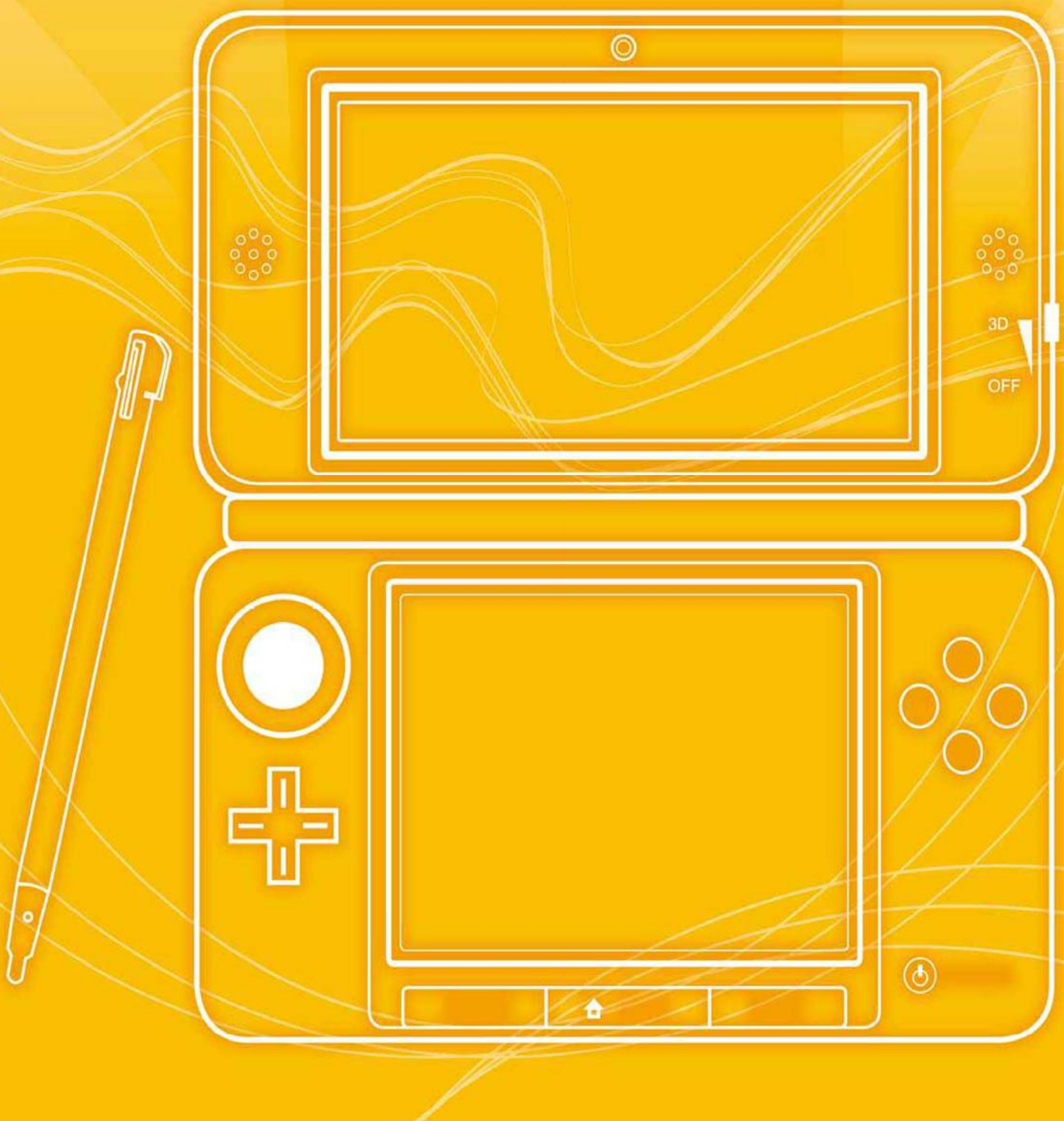
3DS

VOL.7

专辑

3DS SPECIAL



DVD光盘内容介绍

3DS VOL.7 专辑 3DS SPECIAL

3DS游戏集锦

猫狗宠物店
美食的俘虏 终极求生
偶像活动 我的两位公主
黑子的篮球 迈向胜利的轨迹
纸盒战机大战
Fate/Kaleid liner 魔法少女伊莉雅
机灵粉碎者
塞尔达传说 众神的三角力量2
J传奇列传

桑塔和海盗的诅咒
神创世界 格林西亚
磷光圣枪
进击的巨人 人类最后之翼
机灵粉碎者
噗哟噗哟对俄罗斯方块
智龙迷城Z
Persona Q 暗影迷宫
斗神都市

蜡笔小新 呼风唤雨
春日部电影群星！
头文字D 完美换挡 在线
牧场物语 连结新天地
勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊尔和鲁卡的不可思议之钥
星之卡比 三重华丽
名侦探柯南 幻影狂诗曲





















3DS 专辑

VOL.7

3DS SPECIAL

CONTENTS

版权信息

主编：马俊

责任编辑：马俊

出版单位：广东嘉应音像出版社

印刷：深圳市雅图印刷有限公司

发行：（0931）4867606

开本：16开 212毫米×278毫米

版次：2014年3月第一版

印次：2014年3月第一次印刷

印张：14

印数：3000册

字数：220千字

出版日期：2014年3月

定价：35元

ISBN 978-7-88541-768-0



《一起照相 动物之森》AR卡片使用指南



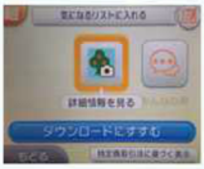
无论你有没有玩过《立体动物之森》，想必其中造型萌萌的角色们都给你留下了很深的印象吧。利用本辑的AR卡片赠品，乖巧的静江和帅气的KK等角色就会来到你的世界啦！那么还等什么，快拿出你的3DS和《动物之森》众萌物们一起互动吧！

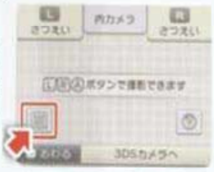
软件下载

①在3DS的“Home菜单”画面同时按下L和R键启动照相机。

②点击图标，扫描下方的二维码，扫描成功后会提示进入e商店，点A键启动。

③选择蓝色的长条按钮“ダウンロードにすすむ”，选择“つぎへ”，





最后选择画面右下方的“ダウンロード”。

④下载完成后，“Home菜单”画面会出现程序图标，点击进入后再按R键即可开启程序。



操作列表

按键	说明
R	拍摄（さつえい）
L	抓取（つかむ）
X	随机定时拍摄（タイマ-さつえい）
A	3秒定时拍摄
Y	10秒定时拍摄
B	5秒定时拍摄
↑	礼花爱心特效
↓	气泡彩虹特效
←	雪花特效
→	流星特效
滑杆	上下推动控制打光角度，左推切换为红光，右推切换为蓝光，不动则为黄光
麦克风	呼唤角色，与角色进行互动（最好使用日文）
蓝色相机图标	切换内/外置摄像头

玩法介绍

基本拍摄

对准AR卡片就会出现角色。移动3DS可调整拍摄镜头的远近和角度。拍摄完成后按A键可保存所拍照片，B键重拍。



▶使用定时拍摄功能的话角色会在最后一秒绽放出最萌的笑颜哦！

一张卡有5个不同的角色，使用3DS附带的问号AR卡片会出现游戏中的场景——村树，在其旁边使用角色AR卡片的话，一张卡片中的5个角色都会陆续出现并围聚在村树前。



▲让角色们与村树合个影吧！



▲使用内置摄像头对准AR卡片的话会出现隐藏角色！



使用十字键会出现各种各样的特效，而推动滑杆则可进行多角度的打光。





▲运用灯光和特效来营造出各种各样的氛围吧！

呼唤角色的话，角色会出现微笑、疑惑、惊讶等表情。



◀当两个关系亲密的角色一起出现时还会引发特殊的互动情景。

抓取



按下L键即可抓取角色，然后玩家们就可以在不需要AR卡片的情况下将其移动到自己喜欢的地方进行拍摄了。再度按下L键可解除抓取状态。

抓取示例：抓取村树上的虫子！



◀在村树周围有时会出现各种各样的虫子。



▲将镜头靠近村树并按下L键即可抓取虫子。



▲把虫子移动到自己喜欢的背景前就可以进行拍摄了！

抓取示例：将角色和村树一起移动吧！



▲将问号AR卡片和角色AR卡片放置在一起。



▶长按L键不放就可以将村树和出现的角色全部抓取。



▲即使没有AR卡片也可以进行拍摄。

小技巧：在此情况下长按L键的同时再按R键进行拍摄的话，之后即使松开L键也可以保持对村树和所出现的角色的抓取状态。

一张卡片内的组合



▶将问号AR卡片和角色AR卡片放置在一起并将镜头对准他们，然后等角色自己移动到村树的旁边。



▲将角色AR卡片隐藏起来，然后用L键抓取角色。



▲切换到内置摄像头，然后用镜头对准问号AR卡片和角色AR卡片。



▲松开L键就会出现隐藏角色，再次按下L键进行抓取，从松开到再次按下L键的间隔不要太长。



▶切换到外置摄像头，在问号AR卡片和角色AR卡片都在镜头中的情况下松开L键，这样角色就会出现在玩家面前。



▶再次按下L键抓取角色就可以将其移动到自己喜欢的地方进行拍摄了。

灵活使用拍摄和抓取等功能来挑战更多的玩法吧！

偷偷拍下角色们的睡颜



▲倒放AR卡片，出现的角色会背对玩家。



▲等一会儿后角色就会自己进入困倦状态。



◀使用L键抓取角色然后将卡片放正。



▲松开L键就可以看到角色的正面睡颜了。



▲用麦克风呼唤角色的话就可以看见其醒来的样子。

在流星之夜倾听KK的演奏



▲将角色AR卡片放置在问号AR卡片旁边后，就会有角色陆续出现并聚集在村树的旁边。



▲调整KK的位置。



▶使用前文中提到的小技巧移动所有角色和村树。由于在夜晚观赏流星的效果比较好，所以我们就把角色和村树移动到比较暗的场景吧！



▲按下→会出现流星效果。



▶使用滑杆调整灯光的效果。



▲对着麦克风呼唤角色的话，KK就会开始演奏。

不同卡片的组合



▶使用内置摄像头拍摄绿色的AR卡片就会出现师匠。



▲用L键抓取师匠并切换到外置摄像头。



▲在绿色的AR卡片旁边放置好其他的卡片并松开L键。



▶调整卡片和镜头的位置。



▲使用L键抓取就可以将他们移动到自己喜欢的地方进行拍摄了。



潜艇相关游戏很早就有了，3DS首发后的《钢铁潜水员》便是重制的以往的经典，将操作潜艇的横版游戏的画面大幅优化，还利用陀螺仪功能增加了专门的潜水艇偷袭模式。而本作则是完完全全的新作，以主视点来进行游戏，结合易上手的操作，很简单便实现了激烈的海底大战。虽然本作可以免费下到，但真要玩全部内容还是要花点小钱的，1000日元，折合人民币60元不到，可谓十分便宜，而且正式版的内容非常丰富，绝对是超值的好游戏。下面就来为大家介绍这款看似平平、但玩上就欲罢不能的潜艇大战游戏。

文 马修

动作·射击	钢铁潜水员 潜艇大战		
ACT	Steeldiver Sub WARS		
	Nintendo	日版	2014年2月14日	1~8人
	1000日元（正式版）	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

主菜单

マルチプレイ	多人游戏
シングルプレイ	单人游戏
チュートリアル	练习模式
オプション	设定
基本操作	操作说明

菜单按键

Y	进入潜艇设定界面
X	进入e商店，可购买5种DLC潜艇
B	返回标题画面

潜艇操作

本作支持按键操作、触摸操作，而按键模式滑杆和方向键是通用的，所以下面有关方向上的操作都对应滑杆和方向键。



←/→	左/右转舵	舵盘（中）
↑/↓	上浮/下潜	潜水档
X	前进档	
B	后退档	
Y	声纳探测	
A	鱼雷	
L	大地图/雷达界面切换	
R	跟踪鱼雷	

下屏界面及触摸操作



下屏乍一看还是挺复杂，不过一旦上手后就会发现界面其实很简洁，下面给大家做个图注介绍：

1.剩余时间
2.当前体力
3.指南针
4.下潜深度
5.我方潜艇
6.敌舰艇
7.准星
8.摩尔斯电码
9.潜望镜
10.潜浮档
11.航行档
12.舵盘
13.舵盘
14.雷达界面
15.当前航速
16.下潜深度
17.空气量
18.隐蔽按钮
19.跟踪导弹
20.鱼雷及剩余数量

下屏的诸多图标中，电码按钮在对战中非常有用；左下的MASTER图标点击后会释放空气进入隐身状态更是作用巨大；鱼类和跟踪导弹也可以使用触摸操作。

免费、入队及DLC

免费下载该作后，单人模式下有四个关卡，每个关卡三个难度，在这12个难度的关卡中获得4枚金星徽章还会开启一艘机动性相当不错的新潜艇，而且可以参加网络对战，由于可以网战，因此在免费版中也可以入手大多数的船员。

如果觉得免费版玩得很爽，那么也可以考虑充值1000日元入队，其实也算购入正式版，不仅单机模式会把后面3个极其激烈的任务开启，剩余的16艘潜艇也都可以在满足条件后解锁——反过来也可以这么说，该游戏售价1000日元，而免费版其实是一个超级厚道的试玩版。除此之外，本作还有DLC的设定，目前已推出5艘潜艇DLC，每艘100日元——和前面的入队解锁不同，这5艘属于游戏之外，在SD卡中是占格数的，但是能购买的前提依旧是“入队”。

本作的宣传口号之一是免费版，从可玩内容上来说的确是相当充实的，而优秀的素质无疑让玩家对“入队解禁”部分更加好奇，某种意义上说，这也是一种相当不错的宣传方式。



▲正式版和免费版在标题画面颜色上也有不同。

潜艇

游戏中登场的潜艇达到23艘，每艘潜艇都有各自的能力，每艘潜艇都有鱼雷和行动能力两项参数：

鱼雷

鱼雷装填数	携带鱼雷数，鱼雷用尽后会自动装填
装填时间	装填鱼雷所需要的时间
クル一枠	可搭载的船员数
鱼雷威力	由低到高，分为普通、稍强（やや强）和强三个强力等级

行动能力

旋回速度	旋转掉头的速度，在潜艇间近身缠斗时非常有用
海面速度	在海面时的速度，主要影响海面上补充空气时的速度
水中速度	潜在水下时的速度，也是相当重要的参数
耐久力	涉及到被攻击后受到的伤害，耐久越高受到的伤害越小
潜水浮上	上浮和下潜的速度，在正面对射时，上下配合左右比单纯的左右移动更容易躲避鱼雷

除了鱼雷，每艘潜艇固定有三颗追踪导弹，威力极大且有追踪效果，但发射较慢且无法自动回复，只能通过击破其他舰船或潜艇一定概率掉落来补充。战斗中，无论是鱼雷还是导弹都要瞄准，远程发射鱼雷时尤其要计算好提前量，当远程击中或击中目标的中心部位及推进器时，伤害比平常大很多。



▲在海底攻击海面舰船。



▲击沉目标。



▲虽然也可以浮到海面上，但很容易被轰炸机给炸到。



▲除了战斗，鱼雷还以用来拦截水雷、跟踪鱼雷甚至导弹。

行动能力对潜艇的影响就相当大了，不同作用的潜艇其侧重的能力也不同。潜艇按照能力侧重分为近距离射程攻击型、中距离射程泛用型和长距离射程支援型。近距离射程攻击型的鱼雷虽然威力低射程短，但数量多且可以连发，而且潜艇机动性高，水下和海面的航速以及旋回速度都相当优秀，但耐久相对较差；长距离射程支援型如其名，其鱼雷的攻击距离相当长，而且耐久相对较高；中距离射程泛用型则在各方面都相对均衡。

游戏收录的23艘潜艇中有5艘为DLC潜艇，全部取材于现实，而且都相当有特点，如二战日本海军的伊四00型、法国的速科夫、德国的UB-VII等，这些潜艇行动能力和都达到28～29，每艘100日元。

剩余的18艘中，1号雀鳝为最初型，中规中矩的中距离射程泛用型，虽然能力值和为23艘中最低，但却是垦荒艇，整个游戏开始，玩家都要在这艘潜艇的陪伴下入门。当按照单机模式关卡的要求拿到4枚金星勋章后，就会开启第二艘潜艇海猎犬，这艘近距离射程攻击型潜艇会让玩家认识到机动性的重要，在网战中这艘开启早、免费且机动性不错的潜艇的出战率也相当高。除了这两艘以外，其他的16艘都要花1000日元入队解锁后才能开启。

在菜单界面、单人及多人模式菜单中，按Y便会调出潜艇设定模式，按左右可以选择潜艇，其中未开启的潜艇除了有解锁条件，也会标明其能力。而在该界面下，按L为潜艇的船员设定，R为船体涂装设定，有多种方案，继续按R还可以自行搭配颜色。



▲免费版和正式版中使用率都很高的海猎犬潜艇的数据。

※金星勋章

单人模式下的每个关卡都有过关和勋章获得两个条件，留意下任务说明即可。



船员



▲全部船员。

船员是本作的一个特色系统，船员需要在游戏中拯救出来，搭乘后会对该潜艇有相应的影响，大多数是加一项减一项，有点类似于《口袋妖怪》的性格，所以使用上也和《口袋妖怪》选性格一个思路——加强有用的能力，减少很少用的能力。比如近射程攻击型潜艇，主要作战方式是和对方缠斗，因此旋回速度和水中速度都非常重要，海面速度和潜水浮上的要求可以相应降低；而长射程援护型潜艇，作战方式是远距离与对手对射，因此耐久度及潜水浮上都相当重要，一定程度上可以降低海面速度和旋回速度。但有的船员对舰船能力只加不减，还有的则会赋予潜艇诸如海面回复体力等的特殊能力，不过这些入手也会比较难。

说说有关船员的入手，按Y进入潜艇设定界面后按L进入船员选择，便可以查看已有船员的能力影响以及未拯救船员的地点（即目击情报，“ミッションX”即单机模式下的第几关）。其中22～32号船员需要在网战中拯救。关于船员的拯救，在目击情报里有其出现条件，但是随机的，而且同一个地方往往会出现多个船员，所以收集船员是个大坑。

先说单机的船员收集，个人推荐在某任务海上这样的关卡，这样开局时可以立刻按Y键声纳，发现雷达上有紫色圆点就立刻去营救，然后再作战；如果没有立刻按START键后选第一项重新开始，直到开战后用声纳探测出紫点——值得注意的是，已经拯救的船员还会在其目击出现地点继续出现，所以某关卡刷船员的后期，即便有紫点但发现船员已经拯救过，也可以立刻按START选上方选项退出，这样便可以最高效率刷出未入手的船员。有的除了海上还兼有在任务终点附近（最终エリア）概率出现的，这种由于要冲到终点才能确定有没有，因此效率不高，不过好处是出现船员的选择性更明确。到底选海上的还是终点，看玩家的选择了——注意，单机模式下营救船员后必须完成任务过关才能获得。



▲网战后得到的船员。

而网络对战中的船员也是随机出现，某一方的玩家抢先得到该船员后，同队的队友们战斗结束后都会获得该名船员，而且不论结果胜利还是失败。所以当发现雷达内有紫点后一定要和队友配合去把船员抢在敌方之前拯救出来，该冲刺冲刺，该掩护掩护，不要和队友去争拯救机会，大家是一样的。





摩尔斯电码

本作的字母输入方式，便是著名的摩尔斯电码，通过长按短按来组合出不同的字母数字，然后发出去，电报便是这个原理。在摩尔斯电码界面，按Y为输入电码，对应26个字母、10个阿拉伯数字以及问号和叹号，其中·是短按，–是长按，对照电码表输入字母数字符号的组合后，按A发出。

单人模式关卡中有专门的摩尔斯电码指挥轰炸机炸毁敌舰的关卡，多人模式下还有摩尔斯电码聊天室，多人网上联机对战时除了互相问候还可以用来彼此确定位置。



◀用摩尔斯电码指挥轰炸机执行轰炸任务的关卡。

单人模式（シングルプレイ）

单人模式下共有7大任务，即7关，每关有3个难度，每关的三个难度除了地图相同，出现的敌方舰艇各有区别。

1.水中リング



操纵潜艇在穿越水面及水下的圆环，高难度下对舰船的航速和转向速度要求较高，在初期没有优秀潜艇的情况下可以多挑战背版，且一定记得结合雷达来确定圆环位置，避免疏漏。沿途中一些水雷、悬浮巨石、潜艇残骸都可以用水雷打掉，中级难度开始还会有敌船出现。最高难度如果觉得有困难可以等拿到机动性高的2号潜艇海猎犬后再来挑战。

2.敌轮送船团



把版面中的敌舰艇全部击沉，也是刷1~6号船员的关卡。海面的船只要优先干掉，否则投下的深水炸弹相当麻烦；蓝色潜艇只要用斜方向便可躲过。这里也是熟悉常规战斗的重要关卡。虽然该任务中的舰船潜艇都是要两发鱼雷才能干掉，但击中敌舰的中心部位或推进器会将其秒掉，可以多熟悉熟悉，以后的战斗和对战都很有用。战斗中按L可以将雷达画面切换为大地图，图上有半透明白色块覆盖的区域表示有其他舰艇，当雷达搜索不到敌舰时，可以切换大地图向有舰艇的区域前进；如果该区域仍然有舰艇，那就向该区域中央位置航行并用声纳探测。

3.海上基地破坏作战



第一个入队解锁关卡，通过潜水通道去破坏海上基地的战斗，最好选用速度快的近射程攻击型潜艇，路上记得把水雷打掉就好，那些固定位置的鱼雷发射器可以不去理。当用水雷把第二扇门上方的机关击中、闸门打开，便是本作单机模式下的第一个BOSS战——海上基地。不过要优先消灭两艘守卫在此的潜艇，蓝潜艇是老朋友了，红潜艇不仅要吃三发鱼雷才挂，而且还会发射带声纳跟踪的鱼雷，好在这种鱼雷速度慢，可以边后退边用鱼雷打掉。

BOSS战是攻击海上基地的水下部分，攻击一般部位可以一点点磨BOSS的HP。而当上方的几个挡板打开露出核心后便攻击核心；然后BOSS向下伸出核心，这时攻击对BOSS的伤害更大，可以用导弹来轰；当核心收回后，BOSS便会发射高速鱼雷，跑远了注意躲避吧。



4.敌舰队爆击传令



按照提示输入摩尔斯电码，我方轰炸机就会炸沉敌军的战舰，发送错的话玩家的潜艇就会被发现并被攻击。当然，这一关的难度并不是被击沉，而是如此简单的关卡如何拿齐3枚金星勋章。惟一的诀窍是在敌舰沉没的过程中下一轮电码就会出来，因此抓紧时间输入是关键，此外对电码的熟悉和输入速度也都影响过关时间，这个就没什么诀窍了，多挑战挑战，很多常用的字母就会记住了。

5.强敌现る



简单粗暴开局就BOSS战的一关，只有BOSS大型潜艇及两艘护卫潜艇，另外这里还可以刷7~12的船员，但前提是救完船员后你能战胜那艘大潜艇。一开始当然还是先解决掉两艘护卫潜艇，然后与之单挑——这也是让玩家熟悉近战缠斗的关卡。由于单挑为主所以选用近射程攻击潜艇就好，当然耐久也要稍稍重视下。BOSS的攻击方式包括正面的鱼雷，尾部投下的声纳鱼雷以及导弹。鱼雷避免与其近战对射即可；声纳鱼雷非常麻烦，理论上说可以像对普通潜艇那样一边退一边打掉，但因为有时间限制往往又会被众多的声纳鱼雷纠缠不清，因此大可以靠高机动性绕开这些家伙去轰潜艇，但是注意一定要保持高速运动状态，否则会被声纳水雷追尾；导弹极其麻烦，惟一的避免方法是在出现提示后马上按屏幕左下释放空气掩蔽，并保持高速运动状态，由于空气掩蔽只能用三次，因此当空气槽空了后要立刻背朝BOSS往海面跑去回复空气。





6.运河での死斗

被分割成多个区域的恶战，全清一个区域的敌舰艇后才会开启闸门进入下一区域，高难度下还会增加极其讨厌的水雷发射器和更多水雷，这一关没别的诀窍，就是稳扎稳打，先打掉必经之路上的水雷，然后消灭水面的舰船，最后跟水下的同类们对战——由于地形狭小且以一对多，所以这一战并不适合近距离射程攻击型，可以选用中型泛用或远程援护型。

7.壮绝バトル！



和一众舰艇战斗后便出现了最终BOSS巨大战舰，巨大战舰的皮厚，而且会发射高速鱼雷和导弹，尽量选择有一定机动性的保持距离射击，否则很容易被接二连三的高速鱼雷干掉。另外这艘巨大战舰还会放出两艘大潜艇……于是和大潜艇缠斗时一定要小心别被巨大战舰给攻击到，好在大潜艇被击破后会掉落回血的箱子，而大潜艇两次送血之后，就全靠玩家熟练的操作来和巨大战舰进行周旋战斗了。

多人游戏和网战

本作的主菜单上，多人游戏模式在单人游戏模式之上，足见官方对其的重视，多人游戏模式下除了本地联机和网络模式，还有Mii设定，可以设定自己参战时的Mii形象。



本地联机

先说本地联机（ローカル通信），其中第一项グループを作る为召集其他玩家参战，也就是俗称的“建房间”，第二项参加する则是加入其他玩家的战斗邀请。线下联机模式下可以自行组队，每队4人，如果人数不足会有CPU充数参战。在CPU参战的情况下，只要把对方的玩家操控潜艇击破就算胜出，即便对方有其他CPU潜艇生存也一样。

网络模式

进入网络模式（インターネットモード）后，网络对战包括世界、国内和战历卡，前两个选项是网战选择范围，战历卡则记录了玩家当前的Mii形象、对战记录以及以往战斗中的队友和对手们的资料。无论选世界还是国内，都有如下三个选项：

ランダムバトル	随机战斗，无视等级差随机分组
スキルマッチバトル	匹配相近等级的玩家来进行分组
モールスチャット	摩尔斯电码聊天室

需要说的是，本作的网战等级未必与强度成正比，网战胜利的一方便会获取经验值，积累一定的经验值便会升级，而升级对潜艇能力没有任何影响，也就是说，网战等级只代表该玩家的网战胜利次数。由于组队战可以像大多数网游组队那样去抱大腿跟着高手蹭经验，因此网战中完全不必忌惮高等级的对手——当然，失败也好，抱大腿也好，参战的经验人家还是有的。

选择好随机还是按等级匹配后，系统就会为玩家匹配分组，完全随机的，每场战斗8个玩家参战，分为红蓝两组，每组4人，不过即便8个玩家满了也要等倒计时结束，这段时间可以用摩尔斯电码和其他玩家互相问候，顺便记下自己是红组还是蓝组。而倒计时结束后，如果有一方人数未满，同样会由CPU出战顶替位置。



▲战斗后的胜利路线图……还开启了9号潜艇。

之所以强调红组蓝组，是因为新手参战后，最容易犯的错误就是忘记自己是哪组的从而误伤队友，如果战斗倒计时时发现我方有LV1的队友，可以用摩尔斯密码提醒下。其实忘记的话，看自己ID那一条的底色就可以清楚了。

进入战斗后会和其他玩家随机进入不同地形的战场和区域。战斗开始后建议先按Y用声纳探测下是否有船员，有的话就全力冲过去和队友配合来争夺。如若没有则按下L切换大地图看看其他玩家在哪个区域。声纳探测到舰艇后无论敌我在雷达上显示都是一样的，不过可以在游戏中较远地看到该潜艇的ID，凭ID颜色可以区分其红组还是蓝组，是敌就去战斗，是友则合为一路去寻找其他敌潜艇共同作战，二打一比单挑方便多了，所以一旦发现区域内敌方不止一个，该做的只有一个字——跑，被发现追踪还可以用空气掩蔽来隐身，总之避免被围攻，又要尽量和队友去围攻对手。

队友间的配合的方式就多去了，比如和队友在不同角度对落单的敌潜艇展开夹击，或者一个近身缠斗另一个援护射击。缠斗自然选用旋回速度和水中速度都很优秀的近距离射程攻击型潜艇，导弹、鱼雷都不要吝啬，当然也要注意躲避对方的鱼雷及活用运用掩蔽来躲避导弹，攻击型潜艇缠斗时大可以一边攻击一边高速向对手前进，接近后从对手的侧面或上下方穿过，然后立刻后退并转向，利用机动性完成快速转向来向正在转舵或未及转舵的敌潜艇发起攻击，尤其可以瞄准其尾部推进器进行攻击。不过如果有队友援护射击的话，一定要用雷达确定队友的方位，在冲向对手身后时要选择对方向，否则很可能给对手当挡箭牌被队友误伤。而如果是支援一方，则要一边远射一边向敌潜艇的侧身甚至后方绕，但一定注意不要误伤队友。一旦有潜艇爆炸，不论敌我都会掉落箱子，或补充导弹或补充体力，该抢就抢，但跟队友就不必争了，毕竟最后的胜利是属于大家的。

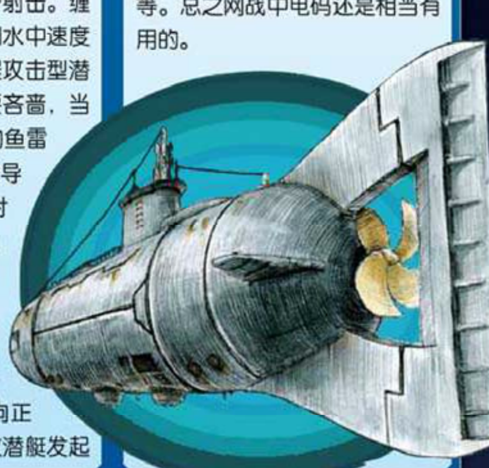


▲ID和剩余时间一栏的底色就是自己所属的势力，别不分敌我误伤队友哦。

以上只是个人的一些战斗经验，在实战中根本无法做到万无一失。总之多参加网战，自然就有经验了。

顺便说下，本作网战对联机任务对网络要求比较高，有时会出现018的错误，不过不要在意，这和自己的网络无关，退出后重新联就可以。

最后也说下摩尔斯电码的应用，开局后率先发现队友，在前进中可以调出电码菜单来和队友问候、避免误伤并合流；在找不到队友时可以根据大地图发送自己的坐标位置；而在落单被追击时，也可以通过大地图的坐标向队友发坐标位置+SOS来求援等。总之网战中电码还是相当有用的。



文 马修



音乐	大合奏！兄弟乐队 P		
MUG	大合奏!バンドブラザーズP		
Nintendo	2013年11月14日	日版	1～8人
4571日元	对应无意识通信/分享游戏	推荐玩家年龄：全年龄	

“《大合奏》系列”起之于NDS发售之初，第一作随同NDS首发肩负着为新主机护航的重任，之后又有了增加下载新曲目以及和Wii联动尝试的《大合奏 兄弟乐队DX》，而发售于2013年11月的本作作为系列最新作，继续走与其他音乐游戏完全不同的个性路线，下面是对本作的介绍。

新作开始



新游戏开始，一般来说没什么需要特别介绍的，但本作例外，因为片头很长，剧情部分跳不过，DJ芭芭拉会以全语音很好心地BALABALA对你这个新人进行教授，不过芭芭拉的语音部分可以按R快进，但接下来的STAFF……耐心等吧。在这部分有四个部分要设定：起名、面部拍照以及声音，起名没说的；面部拍照对准自己的眼睛和嘴即可，不喜欢公开自己形象的可以从电脑或移动设备里拍动漫照，但不要轻易用他人照片；发音则是对着麦克说“啦——”记得要拉长音，左上的四个灯都亮了才算成功，系统会根据你的声音来判断性别，所以声音比较细的男生或声音比较粗的女生注意下发声，避免性别识别错误；都设定完后，签名。这里也说下，尽管过了最开始的剧情及讲解地狱，在每个模式进入前，还是会有跳不过的剧情动画……



▲面部识别。



▲声音识别，“啦——”一定要拉长到四个灯全亮。



▲形象声音设定完毕。



▶如果害羞也可以用道具遮住脸。

主菜单

终于熬过芭拉拉的BALABALA地狱，我们终于可以开始游戏了，游戏的菜单画面有四个大选项和两个触摸小选项，分别如下：

BANDYAL PANK	四个主选项中上面的，网络联机合奏
SHIROATWAY MUZMUZ SQUARE	主选项中下面的选项，单人游戏
WARUWARU TRAILER CENTER	番茄管理及设定
Kycckefeller Center	曲目增加及录歌作曲
ラジオをちゃんときく	广播电台
唱片	目前正在播放的曲目
信封	邮件，在设定无意识通信后可以接收到官方放出新歌曲下载的消息

番茄、追加曲目及免费曲目



游戏的初始曲目只有4首，更多的曲目需要下载，下载需要用到番茄，一般来说是一个番茄换一首曲子——包装盒中有一张番茄卡，上面有一组16位密码，在菜单画面选左边的WARUWARU TRAILER CENTER，选第一项トマト仓库，选择下面的コードを入力，输入那16位密码，就可以得到100个番茄，然后就可以去右边的曲目增加选项中去下载歌曲了，选中的歌曲可以试听，觉得不错就可以按第一项“カートに入れる”放入购物车（广播正在听的和与他人联机配信的曲目也都在这里），都选完了可以进行编辑，包括重新试听、删除和下载，不想要的或已有的歌曲点垃圾箱就可以了，等把该删的删掉，点击下方的购物车图标，就会把这里面的曲目全部下载。其实，这是本作非常有创意而且有效的反盗版方式，毕竟这种游戏的版权成本是相当高的。



▲100个番茄入手，就好好选歌下载吧。

继续说番茄，如果这100个番茄不够，还可以进入トマト仓库第一项去购买番茄，价格如下：

番茄数	价格（日元）
1	60
5	250
10	500
22	1000
48	2000
75	3000

可以看出，买的越多越优惠——不过要注意的是，番茄是有保质期的，过了5个月还没使用掉的番茄会腐烂。对于那100个都不够用的玩家自然不用担心番茄腐烂的问题，但像笔者这种面对丰富的曲目两眼一抹黑的，就一定要注意5个月后番茄腐烂的问题了。

值得一提的是，赶上节假日，官方还会举行免费曲目下载活动，多留意吧。



唱片、邮件和电台

这三个都是菜单界面的非主要条目，这里就放一起说了。

先说左上角的唱片，会显示广播曲目以及之前联机下载的曲目，在乐曲下载中可以进行编辑，包括曲目试听、丢弃或下载。

邮件部分其实会告诉玩家很多消息，里面不仅有各种新曲目消息，还有相关的歌曲试听，比如12月31日、1月1日的红白歌会，2月21日放送的10首任天堂游戏BGM的等。

在待机的时候游戏会随机播放广播，如果按下方的ラジオをちゃんときく按钮，还可以选择不同的电台来有选择地收听，该功能的好处是说不定哪首没听过的新歌会触动自己，而歌曲库中一些漏掉的熟悉的歌曲也可能在电台中发现到，比如笔者非常喜欢的《星》便是在收听“演歌女王”频道时发现并下载的。发现喜欢的歌，点左上的唱片图标，便进入试听界面，点“カートに入れる”便可以将该首歌曲放入购物车了，不知道下载什么曲目好的朋友尤其推荐常听广播电台。



▲有16位密码的番茄卡。

录歌和作曲

在主菜单右边的Kycckefeller Center选项中，除了下载歌曲，还有录音（レコーディング）和作曲，先说录音，选择一首歌后，可以选择自己或NPC的声音来唱，这些都是根据自己刚开始游戏设定时的录音来进行声音合成的，选中曲目后选择角色，确认后等进度条完毕，再播放这首歌便是演唱了，而在合成歌声的过程中，还可以点“ヒマつぶしに歌う”来用自己的声音来伴奏，这个就需要对着麦克风唱了。



▲点“ヒマつぶしに歌う”按钮可以录自己的声音来伴奏。

作曲下有三个选项，分别是乐谱作成、乐谱交换和乐谱投稿，作用如其名。作曲部分就操作界面来说是相当友好，而作曲的方法也是选择乐器，大多数乐器都能找到替代，并根据不同的乐器谱不同的乐谱，在谱曲的过程中，无论是复制还是消除都可以选择整个区域来操作，非常方便——当然，整个过程还是相当漫长的，所以要有耐心，编完的曲子可以保存随时读取编辑，还可以投稿，被采用后有奖励，不过投稿是要通过审查的，而且热门歌曲投稿的会有很多。



▲作曲界面。



乐器和演奏

该系列的一大特色就是标题中的“合奏”，也就是每个玩家只使用一种乐器，大家一起演奏，便奏出完整的乐曲。每首曲对应的乐器数有所不同，有的乐器演奏主旋律，有的演奏序章或间奏，有的则伴奏，所以即使是熟悉的曲目，也可能因为不大留意伴奏而无法实现每样乐器都直接上手。而且有些乐器的演奏还有特别的操作方式。

本作的演奏有四级难度，分别为初学者（ビギナー）、业余（アマ）、高手（プロ）和大师（マスター）。同时本作也有四种不同的操作：系列常规的按键组合操作、初学者向的触摸操作，以及吉他专门的弹奏、鼓乐器专门的打击。而不同难度对应的操作也有不同，下面我们来为大家详细介绍。



触摸操作

初学者难度专有的操作方法，用下屏的滑块接住上方的色条，可以一直点住移动，操作有点像某些接宝物的小游戏，非常简单，但一些快歌也会忙得手忙脚乱……





▲电台界面。

按键操作



系列经典的操作方式，根据上屏的提示来按正确的按键即可。业余难度下只会用到←和A，高手难度则会将方向键的四个方向以及ABXY四键全部用上，大师难度则配合L、R键来实现降调升调。这种操作在游戏中是最大多数的，首先便是要熟悉乐曲，高手难度则还需要玩家对3DS按键布局非常熟悉，至于大师难度，就相当考验反应了，尤其是在变调时——实在困难也可以考虑背版哦。

拨弦操作

吉他的专门操作方式，演唱会模式中的操作类似于下落类音乐游戏，当弹奏条下落到下屏指定位置时划拨琴弦，初学者和业余难度只要划拨琴弦就可以，高手难度还要配合任意方向键，大师难度下的弹奏则要配合指定的方向键。虽然看起来简单，实际上配合方向键、尤其是大师难度下指定的方向键，还是很影响对拨弦时机的判断的。一般来说拨弦的难度不大，有难度的往往是连续拨弦的部分，尤其是配合方向键时，这里给大家个小秘籍——不按指定的弦数拨弦并不影响判断和评价，所以快速连续拨弦时在每一弦节上短短划一下就可以。

而在专门的吉他独奏模式中，其操作又有别于演唱会模式，需要按照乐谱和上屏给出的提示来按方向键和L键进行弹拨演奏



击打操作

鼓类跃起的操作方式，方法是根据上屏的花色底色组合来击打下屏对应的图案色块，最简单的业余难度下也有4个图案，高手6个，大师8个，敲鼓部分本来就比较有难度，击打操作由于要判断图案所以难度更高。





独奏和合奏

这部分说说游戏的两大主要模式——独奏和合奏。



独奏就是单人游戏，模式下有演唱会（ライブ）和吉他独奏（弾き语り），演唱会模式是在全部已有的歌曲中选择一首，然后选择难度和乐器，和NPC演奏的其他乐器一起合奏。吉他独奏则是在有吉他的曲目中选择乐曲后，按照乐谱和上屏给出的提示来进行弹拨演奏，这个模式下的吉他弹拨操作和演唱会模式下有所不同。

而合奏分为网络联机（インターネット）和本地联机（ローカル通信）两种模式。网络联机自然要联网操作，最多8人、最少2人，共合奏三首乐曲加一首End曲，玩家都是随机匹配的，前三个加入的玩家可以选择三首曲子，End曲由第一名玩家选，所有合奏的曲目都会配送到其他玩家的唱片中，以后可以选择买下。当4首曲子合作完，还会有大家的合影。本地联机和网络联机差不多，有该游戏的玩家可以直接在下边的选项中进行联机游戏，而没有该游戏的玩家，也可以通过在e商店下载的该游戏的专用软件来接收联机文件从而实现一卡多人联机。





其他

新买此游戏的玩家，除了输入密码获得100个番茄，也要记得去e商店找到本作的1.1补丁，该补丁修正了多人联机时的选取规则及《大合奏DX》移植曲演奏时出现的个别BUG。而如果想和没有该游戏的朋友合奏，就让朋友去e商店下载该游戏的专用软件吧。目前该游戏在主页不大容易找到，可以在上方检索输入“バンドブ”就可以搜到，然后下载补丁及专用软件。

还有一个比较特别的就是：本作的存档和下载的歌曲都不在游戏卡中，也就是说换台3DS的话，不仅所有的歌曲都没了，游戏也要重新开始。



▲右边的机器虽然没有《大合奏 兄弟乐队P》，但因为下载了专用软件所以成功和左边插着本作的游戏联机。



角色扮演 RPG	智龙迷城Z パズドラZ		
GungHo	2013年12月12日	日版	1人
4800日元	对应邂逅通信/无意识通信	推荐玩家年龄：全年龄	

虽然是大热手游的移植作品，但本作不只是对手游系统的照搬，而是集合了角色扮演、怪物收集与养成和益智三消等多种元素，给玩家提供了一种新颖的玩法。本作摒除了手游的课金系统，但这不仅没有降低游戏本身的乐趣反而更有利于玩家融入到游戏之中，厚道的系统及流程内容也大大增加了游戏的耐玩性。本文对游戏的整体系统作了详细的介绍，希望能为刚上手游戏的玩家提供参考。

游戏操作

对话时的操作

功能	按键
继续	A/用触控笔点击下屏右方的つぎへ
返回/取消	B
查看对话记录	↑/滑杆

Z都市（ゼットシティ）中的操作

功能	按键
移动	十字键/滑杆
冲刺	B+十字键/滑杆
对话・调查	A/用触控笔点击下屏右方的はなす/しらべる
取消	B/用触控笔点击下屏右下方的キャンセル
显示菜单	X/用触控笔点击下屏左上方的メニュ-
离开Z都市	Y/用触控笔点击下屏左下方的まちをでる

世界（ワールド）/区域地图（エリアマップ）

功能	按键
区域选择	十字键/滑杆/用触控笔点击想要去往的区域
显示菜单	X/用触控笔点击下屏左上方的メニュ-
进入Z都市	Y/用触控笔点击下屏左下方的まちへ

队伍选择画面

功能	按键
队伍的切换	L/R/用触控笔点击下屏的L或R
怪物排列方式的切换	X/用触控笔点击下屏左下方的ならびかえ
确定	A/用触控笔点击下屏的これでOK
返回	B/用触控笔点击下屏右下方的もどる

战斗

功能	按键
转珠	用触控笔直接拖动想要移动的转珠
锁定目标	L/R/十字键/滑杆
菜单	X/用触控笔点击下屏右方的メニュ-
使用技能	A/用触控笔点击下屏右方的スキル
地图	Y/用触控笔点击下屏右方的マップ

游戏菜单

标题菜单



继续（つづきから）：从存档处开始游戏。

重新开始（はじめから）：从游戏的最初开始，首先玩家需要选择是用男主人公还是女主人公，并给角色取名。

其他（ほかのこと）：此级菜单分为邂逅通信（すれちがい通信）和礼物兑换号（プレゼントコード）。在游戏初期邂逅通信是自动关闭的，随着剧情的推进NPC会让玩家选择是否开启邂逅通信（すれちがい通信をする），开启后可在此菜单中选择关闭（すれちがい通信をしない）；进入礼物兑换号菜单后，会让玩家选择是否连接互联网，联网后会出现让玩家确认所兑换的礼物（受け取ったプレゼントを确认する）、输入礼物兑换号接受新的礼物（新しいプレゼントを受け取る）就可以得到票劵道具（チケットアイテム）进入特别的迷宫，不过礼物的兑换号只刊登在日本的《コロコロコミック》等杂志上，对国内的玩家来说入手稍微有点困难。点击结束（终了する）可返回标题菜单。

主菜单

怪物BOX（モンスタ-BOX）





①队伍的参数。从上至下依次为队伍的总HP（たいりょく）、防御力（ぼうぎょ）和五种属性攻击的攻击力（こうげき）。

②领队技能（リ-ダ-スキル）。多数怪物都有领队技能，将其放在队伍中的领队（リ-ダ-）位置就可以发动。

③队伍槽（チ-ムスロット）。按L/R键或直接点击其图标可更换队伍。队伍槽的最左边即为领队。

④所持有的怪物列表。点击怪物的图标可查看怪物的类型（タイプ）、最高可到达的级数（さいだいのレベル）、离下一个等级所差的经验值（つぎのレベルまで）、体力、攻击力、防御力、技能及领队技能。

⑤点击“ならびかえ”就可以让怪物按照所需要的进行排列。详细的排列方式如下。

⑥点击转珠的话，与此颜色转珠相同属性的怪物就会暂时隐藏，想要查看所隐藏的怪物的话再次点击转珠即可。



排列方式	说明
てにいれたじゅん	按入手的先后顺序进行排列
しんかできるじゅん	优先可进化怪物的排列方式
レベルじゅん	按等级顺序排列
たいりょくじゅん	按体力大小进行排列
こうげきりょくじゅん	按攻击力大小进行排列
ぼうぎょりょくじゅん	按防御力大小进行排列
タイプじゅん	按怪物种类进行排列
ぞくせいじゅん	按属性进行排列
✦じゅん	按✦的多少进行排列

持有道具（もちもの）

查看所持有的道具。共分为重要道具（だいじなもの）、芯片（チップ）、蛋（エッグ）。

御龙使卡片（テイマーカード）



点击进入此级菜单后可在上屏查看玩家自己在此游戏中的信息，比如角色名、取得龙玉的情况、段位成绩情况、最大连锁数、目前所使用队伍以及总游戏时间等。下屏则有好友的御龙使卡片（パズフレのテイマーカード）、交换卡片（こうかん）、编辑卡片（へんしゅう）和返回（もどる）这四个查看选项。玩家可以先选择“交换卡片”通过本地联机交换御龙使卡片，这样就可以成为好友，然后在“好友的御龙使卡片”中可查看对方的信息。“编辑卡片”功能则是编辑玩家御龙使卡片的个性签名。

选项（オプション）

在“选项“中玩家可以设定战斗速度（バトルのはやさ），共



分为快（はやい）、普通（ふつう）、慢（おそい）三档；并可选择开启（あり）或关闭（なし）敌方怪物的动画效果（てきモンスターアニメ）；如果在属性表示（ぞくせいひょうじ）选项中选择开启的话，在战斗时的上屏画面右上方会一直显示属性相克关系的提示图。

图鉴（ずかん）

可查看目前已入手的怪物的详细情报。在图鉴画面中点击技能（スキル）可查看此怪物的技能和领队技能的详细说明；点击说明（せつめい）可查看此怪物的背景介绍；在进化（しんか）中，玩家可以查询怪物的进化路线，但进化路线只会显示目前为止已解锁的进化内容；进化素材（しんかそざい）中则会显示怪物进化到下一个状态所需的全部素材名称。



存档（セーブ）

除了不能在迷宫中存档，本作玩家可在Z都市中随时随地进行存档。存档方式共有两个选项，一个是存档后继续游戏（セーブしてゲームを续ける），一个是存档后返回标题菜单（セーブしてタイトルへもどる）。

设施

在Z都市中有各种各样的设施供玩家使用，其中部分设施会随着流程的进展依次解锁，下面将对设施的解锁条件和使用方法做一个详细的介绍。



警备总部（レンジャー本部）

在游戏中每完成一个迷宫的挑战都会自动回到警备总部触发剧情，从总部右侧可以直接去往龙之研究所。

VR机器（VRマシン）



可以利用此机器进行转珠的消除和连锁等技能的练习。站在黄色箭头处按A键或点击つぎへ，然后选择使用（やってみる）即可开始使用。

配信柜台



与总部入口左侧的诺扎玛（ノザマ）对话，选择“はい”可连接互联网获得配信的道具。

交换柜台（トレードカウンター）

开启本地通信与其他玩家进行怪物的交换。

扫描柜台（スキャンカウンター）

扫描转珠兑换码（ドロップコード）可以获得配信道具。



▲上方长发接待员处为交换柜台，短发接待员处为扫描柜台。

龙之研究所

在本作中玩家可以通过孵蛋得到新的怪物，并且由于怪物的最大等级都有限制，只有通过芯片（チップ）进化才能使怪物增加等级上限。而强化装置则是通过消耗蛋和金钱（エナ）提升怪物的等级。

孵蛋装置ZEUS（エッグ解禁装置ZEUS）

在游戏初期玩家会得到三个蛋（エッグ），使用ZEUS进行解析就会得到怪物。之后在迷宫中击败怪物也会陆续获得新的蛋。



怪物进化装置HERA（モンスター进化装置HERA）

解锁条件：完成蓬莱地区（ホウライエリア）中的翡翠河川（ヒスイ川）关卡。

进化的方式是通过在迷宫中击败怪物获取芯片，当芯片的数量满足条件时，怪物的图标会变亮并且左上有白色亮光。此时将芯片像拼图那样拼出完整的新怪物图像后再单击图像中心部位即可开始进化。



怪物强化装置ATHENA（モンスター强化装置ATHENA）

解锁条件：完成迷宫“蓬莱地区”的所有迷宫关卡。

随着剧情的推进，蛋除了用来孵化新怪物外也可以与金钱一起使用强化怪物。利用同属性的蛋对怪物进行强化的话会得到更多的经验值，并且蛋中怪物的种类也会对所强化怪体力、攻击和防御产生不同的附加影响。具体可参考下表。



蛋中怪物的种类	附加影响	说明
动物（アニマル）	体力	动物和突变体类怪物的蛋会额外增加体力值。
突变体（ミュータント）		
真龙	攻击	真龙和幻龙类怪物的蛋会额外增加攻击力。
幻龙		
龙人	防御	龙人和神类怪物的蛋会额外增加防御力。
神		

神社

在神社与女巫对话，使用护符（おふだ）或者绘马即可进入特别的异世界迷宫（异世界ダンジョン）。护符和绘马可通过迷宫中的宝箱、Z-BOX扭蛋机、配信等方式获得。其中护符只能使用一次，而绘马则可以多次使用。每日与神社中的父亲对话一次可以获得一个“曜日护符（曜日のおふだ）”。



仓库·宝物库

解锁条件：仓库的开启需要完成迷宫蓬莱地区的所有迷宫关卡；宝物库位于警备总部的2楼，需要完成香格里拉地区（シャングリラエリア）的所有迷宫关卡后才能打开。





获得道具一览

地点	开启条件	获得道具
仓库左侧房间	完成迷宫“蓬莱地区”的所有迷宫关卡	1000エナのキューブ、モンスターのエッグ（カタラ）、メタドラのおふだ、キラボルトのチップ
仓库中央的房间	完成迷宫他界地区的所有迷宫关卡	5000エナのキューブ、モンスターのエッグ（ラドン）、メガ・アワりんのチップ、メタゴルドラのおふだ
仓库右侧的房间	完成黄金国地区的所有迷宫关卡	10000エナのキューブ、モンスターのエッグ（ドーラ）、ゴルドラのおふだZ、サンドラのチップ
宝物库	完成香格里拉地区的所有迷宫关卡	オオヤマツミのチップ、ゲイボルグのチップ、モンスターのエッグ

龙之竞技场

解锁条件：完成迷宫他界地区（ニライカナイエリア）的所有迷宫关卡。

进入龙之竞技场后，选择好组队形式和难度等级，站在机器前方的黄色箭头上按A键或点击つぎへ即可进入虚拟迷宫（バーチャルダンジョン）。



竞技场的组队形式分为自由（フリー）和固定这两种模式，自由模式是指玩家可以带上自己的队伍，并可选择帮手（助っ人）；固定模式则是进入迷宫后玩家只能使用指定的队伍进行作战。每一种模式都有初级、中级、上级和超级这4个难度。大厅咨询台的左右两侧只有这两种模式的初级到上级的VR机器，超级难度的在其后方。挑战要求是必须在5分钟内攻略迷宫并尽量获得高的分数，挑战完成后评价等级会显示在玩家的御龙使卡片上。

等级的判定方法

等级	得分
SSS	27000以上
SS	25000～26999
S	23000～24999
A	20000～22999
B	15000～19999
C	7000～14999
D	6999以下

兰克博士研究室·Z-BOX扭蛋机

解锁条件：完成黄金国地区（エルドラドエリア）的所有迷宫关卡。

随着剧情的推进，玩家可以体验到手游版的抓扭蛋乐趣。从扭蛋机中玩家可以转出蛋、芯片等多种道具。每转一次扭蛋机需要花费5000的金钱（随着剧情的推进转扭蛋机所需的金钱会按每次1000的数量增长）。由于从中可转出迷宫中无法得到的珍稀怪物和芯片等道具，因此即使十分烧钱诸位玩家也只能含泪上了。





战斗系统

战斗画面

1.己方的队伍以及队伍中怪物的等级。
2.当此怪物的技能可以使用时图标会发亮。
3.队伍的体力。当体力为0时即被判定为失败（发动体力为0也能存活一段时间的技能时除外）。
4.技能槽（スキルゲージ）。消除转珠或施展攻击等都可积蓄技能槽。
5.技能点数（スキルポイント）。当技能槽蓄满一次可获得一个技能点数，利用技能点数可让怪物发动技能。
6.敌方怪物发动攻击的所剩回合数。己方每完成一次攻击敌方的所剩回合数就会减少一回，当其变为0时敌方就会开始攻击。
7.锁定光标（ロックオンカーソル）。利用L或R键可切换锁定对象，被锁定的敌人会受到己方怪物的集中攻击。
8.敌方怪物的体力和属性。
9.状态变化显示。





10.转珠。用触控笔点击并拖动即可进行移动。
11.时间槽（タイムゲージ）。一开始移动转珠，时间槽就会开始减少，在时间槽为0前都可以自由移动转珠。
12.点击技能（スキル）就可选择队伍中怪物的技能进行使用。可以使用的技能会由亮色显示。
13.点击地图（マップ）可查看迷宫地图。
14.点击菜单（マップ）会显示菜单画面。

战斗流程



▲事先确认画面左上方的迷宫内的转珠属性，根据它来组建自己的队伍。

①在世界地图（ワ-ルド マップ）中选择区域，进入后可在上屏左上方查看迷宫的名字、迷宫内转珠的属性以及关卡的介绍，上屏右上方则会显示迷宫中的龙石，龙石图标发亮的话表明玩家已经取得。

②选择要挑战的关卡。上屏下方会显示出现的怪物名称，如果是还没遇到过的怪物会以？的方式显示。

③选择好关卡后会出现玩家现在所使用的队伍情况，按X键可开启怪物BOX进行队伍组建，按A键会出现帮手选择（助っ人せんたく）的画面，玩家可在其中选择一名怪物作为额外的帮手。点击怪物的图标可以看到此怪物的详细信息，点确定（これでOK）即可使用这名怪物。退出迷宫再进入的话帮手选择画面中的怪物会更新。按A键进入关卡。

④进入战斗后在游戏下屏界面的右侧有技能、地图（マップ）和菜单（メニュ-）这三个选项。点击“技能”可以选择怪物使用其技能；点击“地图”则可以查看此层迷宫的详细情况，在走分岔路时可以参考地图情况选择前进方向；而在迷宫中点开菜单的话只有一个选项发生了变化，那就是存档变为了出迷宫（ダンジョンからでる），选择出去（でる）即可随即离开迷宫，选择不出去（でない）则会返回上层菜单。

关卡中除了BOSS外其他内容都是随机生成的，在分岔路处需要按照前进方向的指示颜色消除同色的转珠，开启宝箱则需要按照提示完成转珠的消除要求。要求一般分为以下几种。

要求	说明
（转珠图标）をNコけせ！	消除N个图标颜色的转珠
ごうけいコンボ×N	发动N个连锁
（转珠图标）をタテにNコならべる！	将N个图标颜色的转珠竖放
（转珠图标）をどうじにNコけせ！	将图标颜色的转珠在一个回合里消除N个

注：N表示在游戏中显示的具体数字。宝箱旁显示的“あと……”则表示玩家还剩下多少次机会。



▲帮手选择画面

战斗要素

转珠

在游戏中只要将3个以上相同颜色的转珠排成一条线即可发动同色属性的攻击，连锁越多攻击力越大。消除5个以上的转珠就可以对敌人造成全体攻击。当出现了7个或10个的连锁后会出现必杀技Z转珠（Zドロップ）（有时也会随机从上方掉落）。每消除一个Z转珠可以给敌人施加3倍的伤害，没消除两个可造成3×3倍的伤害，三个为3×3×3倍，以此类推。



属性相克

属性相克是本作战斗的一个核心要素。本作中不仅是转珠，怪物也有着其各自的属性归宿。使用能克制住敌方的属性进行攻击的话可以达到事半功倍的效果。

如下图所示，本作的属性之间有着火克木、木克水、水克火、光与暗属性互相克制的特征。用相克的属性攻击敌人会使得攻击力变成2倍，如果是用被克制的属性进行攻击的话则只能造成原有的二分之一的伤害。并且不同属性的怪物在体力、攻击、防御等方面也有着其各自的特征。

属性	怪物特征
火属性	多为有着攻击强化技能的怪物，攻击共攻击力也较高。
水属性	多为有着技能强化系领队技能的怪物，并且水属性的怪物不仅体力较高，也多带有回复技能。
木属性	多为带有防御技能或本身防御较高的怪物。
光属性	多为各属性较为均衡的怪物。
暗属性	多为可以无视对手防御并可给其施加中毒等异常状态的怪物，通常攻击较高但防御较低。



▲属性相克示意图。

领队技能

只有当怪物成为队伍的领队时才能发动，当其被施加麻痹（マヒ）效果时，领队技能会暂时无法发动。由于游戏自带帮手无法成为领队，因此其领队技能自然无法使用。但当玩家通过本地通信加了其他玩家为好友后，其领队的怪物在成为帮手后可发动领队技能。

技能

当技能点数满足要求时即可消耗相应的点数发动技能。玩家可通过消除转珠或发动攻击来积蓄技能槽。游戏一开始技能槽的为5点，随着剧情的推进技能槽最高可达到10点。选择好友的怪物作为帮手的话还可另加1点上限。



领队技能列表

能力上升系

技能名称	技能说明
アニマルソウル・大	动物类同伴的攻击力变为原先的2倍
アニマルソウル・小	动物类同伴的攻击力小幅上升
アニマルソウル・中	动物类同伴的攻击力变为原先的1.5倍
アニマルのマナ	动物类同伴的体力、攻击和防御都小幅上升
アニマルルーン・小	动物类同伴的体力和攻击都小幅上升
あんこくのソウル	暗属性同伴的攻击变为原先的2倍
うみのオーラ	水属性同伴的体力变为原先的1.5倍
うみのソウル	水属性同伴的攻击变为原先的1.5倍
うらめしやー	在40%以下时同伴的攻击变为原先的1.5倍
エレメンタルソウル・小	光属性与幻龙类同伴的攻击都小幅上升
エレメンタルソウル・小	光属性与幻龙类同伴的攻击都变为原先的1.5倍
エンペラーソウル・小	神类与龙人类同伴的攻击都小幅上升
エンペラーソウル・中	神类与龙人类同伴的攻击都变为原先的1.5倍
カース・オブ・デッド	在30%以下时同伴的攻击变为原先的2倍
ククルカンソウル・小	幻龙类与龙人类同伴的攻击都小幅上升
ククルカンソウル・中	幻龙类与龙人类同伴的攻击都变为原先的1.5倍
コアトルソウル・小	暗属性与突变体类同伴的攻击都小幅上升
コアトルソウル・中	暗属性与突变体类同伴的攻击都变为原先的1.5倍
ジャイアントソウル・小	动物类与龙人类同伴的攻击都小幅上升
ジャイアントソウル・中	动物类与龙人类同伴的攻击都变为原先的1.5倍
しゃくねつのソウル	火属性同伴的攻击变为原先的2倍
せんこうのソウル	光属性同伴的攻击变为原先的2倍
だいちのソウル	木属性同伴的攻击变为原先的2倍
たいようのアーマー	光属性同伴的体力和防御都变为原先的1.5倍
たいようのオーラ	光属性同伴的体力小幅上升
たいようのソウル	光属性同伴的攻击变为原先的1.5倍
たいようのルーン	光属性同伴的体力和攻击都变为原先的1.5倍
タイラントソウル・小	真龙类与龙人类同伴的攻击都小幅上升
タイラントソウル・中	真龙类与龙人类同伴的攻击都变为原先的1.5倍
つきのアーマー	暗属性同伴的体力和防御都变为原先的1.5倍
つきのオーラ	暗属性同伴的体力变为原先的1.5倍
つきのシバルリー	暗属性同伴的攻击和防御都变为原先的1.5倍
つきのソウル	暗属性同伴的攻击变为原先的1.5倍
つきのルーン	暗属性同伴的体力和攻击都变为原先的1.5倍
ドラゴンソウル・小	木属性与真龙类同伴的攻击都小幅上升
ビッグフットソウル・中	突变体类与动物类同伴的攻击都变为原先的1.5倍
フェニックスソウル・小	火属性与动物类同伴的攻击都小幅上升
フェニックスソウル・中	火属性与动物类同伴的攻击都变为原先的1.5倍
フェンリルソウル・小	水属性与神类同伴的攻击都小幅上升
フォーミュラーソウル	火与光属性同伴的体力变为原先的1.5倍
ヘブンズソウル	火、水、木属性同伴的攻击力都变味原先的1.5倍
ほのおのオーラ	火属性同伴的体力变为原先的1.5倍
ほのおのシールド	火属性同伴的攻击变为原先的1.5倍
ほのおのシバルリー	火属性同伴的攻击和防御都变为原先的1.5倍
ほのおのソウル	火属性同伴的攻击变为原先的1.5倍
ほのおのルーン	火属性同伴的体力和攻击都变为原先的1.5倍
ミュータントソウル・大	突变体类同伴的攻击力变为原先的2倍
ミュータントソウル・小	突变体类同伴的攻击力小幅上升
ミュータントソウル・中	突变体类同伴的攻击力变为原先的1.5倍
ミュータントのマナ	突变体类同伴的体力、攻击和防御都小幅上升
もりのアーマー	木属性同伴的体力和防御都变为原先的1.5倍
もりのオーラ	木属性同伴的体力变为原先的1.5倍
もりのシールド	木属性同伴的防御变为原先的1.5倍
もりのシバルリー	木属性同伴的攻击和防御都变为原先的1.5倍
もりのソウル	木属性同伴的攻击变为原先的1.5倍
もりのルーン	木属性同伴的体力和攻击都变为原先的1.5倍
わだつみのソウル	火属性同伴的攻击变为原先的2倍
暗のアミュレット	暗属性同伴的体力、攻击和防御都小幅上升
暗のオーラ	暗属性同伴的体力小幅上升
暗のシールド	暗属性同伴的防御小幅上升
暗のソウル	暗属性同伴的攻击小幅上升
光のアミュレット	光属性同伴的体力、攻击和防御都小幅上升
光のオーラ	光属性同伴的体力变为原先的1.5倍
光のシールド	光属性同伴的防御小幅上升
光のシバルリー	光属性同伴的攻击和防御都小幅上升
光のソウル	光属性同伴的攻击小幅上升
幻龙ソウル・大	幻龙类同伴的攻击力变为原先的2倍
幻龙のソウル・小	幻龙类同伴的攻击力小幅上升
幻龙のソウル・中	幻龙类同伴的攻击力变为原先的1.5倍
幻龙のルーン・小	幻龙类同伴的体力和攻击都小幅上升
火のアミュレット	火属性同伴的体力、攻击和防御都小幅上升
火のオーラ	火属性同伴的体力小幅上升
火のシールド	火属性同伴的防御小幅上升
火のシバルリー	火属性同伴的攻击和防御都小幅上升
火のソウル	火属性同伴的攻击小幅上升
火の阵	火属性同伴的攻击力和防御力都小幅上升
龙人ソウル・大	龙人类同伴的攻击力变为原先的2倍
龙人ソウル・小	龙人类同伴的攻击力小幅上升
龙人ソウル・中	龙人类同伴的攻击力变为原先的1.5倍
龙人のマナ	龙人类同伴的体力、攻击和防御都小幅上升
龙人のルーン・小	龙人类同伴的体力和攻击都小幅上升
命のオーラ	同伴的体力都略微上升
木のアミュレット	木属性同伴的体力、攻击和防御都小幅上升
木のオーラ	木属性同伴的体力小幅上升
木のシールド	木属性同伴的防御小幅上升
木のソウル	木属性同伴的攻击小幅上升
木のルーン	水属性同伴的体力和攻击都小幅上升
神のソウル・大	神类同伴的攻击力变为原先的2倍
神のソウル・中	神类同伴的攻击力变为原先的1.5倍
水のアーマー	水属性同伴的体力和防御都小幅上升
水のアミュレット	水属性同伴的体力、攻击和防御都小幅上升
水のオーラ	水属性同伴的体力小幅上升
水のシールド	水属性同伴的防御小幅上升
水のソウル	水属性同伴的攻击小幅上升
死天のツバサ	在5%以下时同伴的攻击变为原先的4倍
天命のオーラ	同伴的体力都小幅上升
真龙ソウル・大	真龙类同伴的攻击变为原先的2倍
真龙のソウル・小	真龙类同伴的攻击小幅上升
真龙のソウル・中	真龙类同伴的攻击变为原先的1.5倍
真龙のルーン・小	真龙类同伴的体力和攻击都小幅上升
真龙のルーン・中	真龙类同伴的体力和攻击都变为原先的1.5倍

能力上升系（连锁发动）

技能名称	技能说明
アイスダガー	同时消除5个以上的水属性转珠的话同伴的攻击小幅上升
あんこくのまじゅつ	同时消除5个以上的暗属性转珠的话同伴的攻击小幅上升
ごぎょうそうこく	完成5个以上的连锁的话同伴的攻击会变为原先的1.5倍
ことりのひとみ	完成3个以上的连锁的话同伴的攻击会小幅上升
シックスエレメント	完成6个以上的连锁的话同伴的攻击会变为原先的2.5倍
シックスセンス	完成5个以上的连锁的话同伴的攻击会变为原先的2倍
たいようのひとみ	发动5种以上的属性攻击的话同伴的攻击会变为原先的3.5倍
テンカウントマジック	完成10个以上的连锁的话同伴的攻击会变为原先的5倍
てんくうのひとみ	发动4种以上的属性攻击的话同伴的攻击会变为原先的2.5倍
トリプルバイツ	完成3个以上的连锁的话同伴的攻击会略微上升
ハッピーセブン	完成7个以上的连锁的话同伴的攻击会变为原先的2.5倍
はやぶさのひとみ	发动4种以上的属性攻击的话同伴的攻击会变为原先的2倍
ヒートドロップ	同时消除5个以上的火属性转珠的话同伴的攻击小幅上升
フォースカインド	完成4个以上的连锁的话同伴的攻击会小幅上升
フリ ズソ ド	同时消除5个以上的水属性转珠的话同伴的攻击变为原先的1.5倍
ブリザードブレード	同时消除6个以上的水属性转珠的话同伴的攻击变为原先的1.5倍
フレイムアームズ	同时消除5个以上的火属性转珠的话同伴的攻击变为原先的1.5倍
めいおうのまじゅつ	同时消除7个以上的暗属性转珠的话同伴的攻击变为原先的2.5倍
めいかいのひとみ	发动3种以上的属性攻击的话同伴的攻击会变为原先的1.5倍

伤害减少系

技能名称	技能说明
エクストリームガード	从敌方受到的伤害减少
ガード	从敌方受到的伤害略微减少
しんぴのダンス	当体力槽全满时受到的伤害减少
ハイパーガード	从敌方收到的伤害小幅减少
ハイレジスタファイヤ	从火属性敌人处受到的伤害减半
ハイレジストウォーター	从水属性敌人处受到的伤害减半
ハイレジストウッド	从木属性敌人处受到的伤害减半
ハイレジストダーク	从暗属性敌人处受到的伤害减半
ハイレジストライト	从光属性敌人处受到的伤害减半
まもりのダンス	当体力槽全满时受到的伤害小幅减少
暗と水のグリモア	从暗属性和水属性敌人处受到的伤害减少
暗と水のグリモワール	从暗属性和水属性敌人处受到的伤害大幅减少
大地の盾	木属性同伴的防御力变为原先的1.5倍
光と木のグリモア	从光属性和木属性敌人处受到的伤害减少
光と木のグリモワール	从光属性和木属性敌人处受到的伤害大幅减少
火と木のグリモア	从火属性和木属性敌人处受到的伤害减少
火と木のグリモワール	从火属性和木属性敌人处受到的伤害大幅减少
木と水のグリモア	从木属性和水属性敌人处受到的伤害减少
木と水のグリモワール	从木属性和水属性敌人处受到的伤害大幅减少
水と火のグリモア	从水属性和火属性敌人处受到的伤害减少
水と火のグリモワール	从火属性和木属性敌人处受到的伤害大幅减少

支援系

技能名称	技能说明
いのり	在消除了转珠的回合，体力槽会进行小回复
いやしのうた	在消除了转珠的回合，体力槽会进行中回复
いやしのメロディ	在消除了转珠的回合，体力槽会进行大回复
おいうち	对敌人全体进行中等程度的追击伤害
クイック	略微延长移动转珠的时间
クイックブースト	延长转珠时间
ごうかのおいうち	对敌人全体进行高等程度的追击伤害
こんじょう	体力变为0后即使受到攻击也可以短时间内坚持存活
スキルブースト	技能槽上限加1
スキルメガブースト	技能槽上限加2
スキルギガブースト	技能槽上限加3
スプラッシュカウンター	在受到敌人攻击时，会有一定几率以水属性进行反击
ダークカウンター	在受到敌人攻击时，会有一定几率以暗属性进行反击
タイフーンカウンター	在受到敌人攻击时，会有一定几率以木属性进行反击
チャージ	在消除了转珠的回合，技能槽会进行小回复
デッドリーカウンター	在受到敌人攻击时，会有一定几率以暗属性攻击进行强力反击
ドこんじょう	体力变为0后即使受到攻击也可以在较长时间内坚持存活
トレジャーキング暗	用暗属性攻击击倒敌人时会极易入手道具
トレジャーキング光	用光属性攻击击倒敌人时会极易入手道具
トレジャーキング火	用火属性攻击击倒敌人时会极易入手道具
トレジャーキング木	用木属性攻击击倒敌人时会极易入手道具
トレジャーキング水	用水属性攻击击倒敌人时会极易入手道具
ハイパーチャージ	在消除了转珠的回合，技能槽会进行一定程度的恢复
ハイパーチャージ	在消除了转珠的回合，技能槽会进行中回复
ファイアヤカウンター	在受到敌人攻击时，会有一定几率以火属性进行反击
ブレイズカウンター	在受到敌人攻击时，会有一定几率以火属性进行强力反击

技能列表

攻击系

技能名称	所需技能点数	技能说明
おんねん	3	对1个敌人造成伤害，伤害值同等于同伴所剩体力
ギガボルトブレス	6	对全体敌人造成20倍光属性伤害，并将敌人的攻击回合延后一轮
イ-グルダイブ	2	对1个敌人造成特大伤害或1的伤害
エクスフリ-ズブレス	7	对全体敌人造成40倍水属性伤害，并可使其在1回合中防御下降
ガイアブレス	2	对全体敌人造成3倍木属性伤害
ギガグラビティ	6	将敌人全体的体力减少30%
ギガスマッシュ	5	对1个敌人造成同伴全部体力值的伤害，可无视其防御
ゴッドカスケイドカノン	3	对全体敌人造成2000的水属性伤害
ゴッドトルネ-ドカノン	3	对全体敌人造成20000的木属性伤害
ゴッドプラズマカノン	3	对全体敌人造成20000的光属性伤害
ゴッドフレイムブレス	4	对全体敌人造成15倍火属性伤害
ゴッドヘルブレス	3	对全体敌人造成15倍暗属性伤害
ゴッドミスティカノン	3	对全体敌人造成20000的暗属性伤害
ジゴクおくり	4	对1一个敌人造成4444的伤害，发动时可无视其防御
シャッフルショット	3	对1个敌人造成暗属性的随机伤害
すてみのいちげき	2	同伴体力减半，对1个敌人造成同等伤害
ストリ-ムブレス	2	对全体敌人造成3倍水属性伤害
スマッシュ	4	对1个敌人造成同伴20%体力值的伤害，可无视其防御
セブンスペシャル	3	对1个敌人造成7的伤害，可无视其防御
ダ-クブレス	2	对1个敌人造成3倍暗属性伤害
ディ-プシャド-ブレス	6	对全体敌人造成20倍暗属性伤害，并且同伴会在下一个回合处于完全防御状态
テラグラビティ	9	将敌人全体的体力减半
ドッドブラストカノン	3	对全体敌人造成20000的火属性伤害
ナイトメアブレス	3	对1个敌人造成10倍暗属性伤害
ハ-ドミストラルブレス?	7	对仝体敌人造成20倍木属性伤害，并会制造2个Z转珠
バ-ドライブ	1	对1个敌人造成特大伤害或1的伤害
バ-ニングブレス	3	对全体敌人造成10倍火属性伤害
はいすいのいちげき	4	同伴体力减少90%，对一个敌人造成同等伤害
パルスインパクト	2	对全体敌人造成10倍光属性伤害
ヒドラの猛毒	5	使全体敌人中超猛毒
ふぐたいてん	7	对1个敌人造成特大伤害，伤害值同等于同伴所剩体力
フラッシュパンチ	2	对全体敌人造成5倍光属性伤害
ブラッディブレイド	4	对1个敌人造成伤害，并且己方可以回复同等体力
フレイムブレス	2	对全体敌人造成3倍火属性伤害
ヘルファイヤブレス	7	将同伴的体力变为1，对全体敌人造成60倍的伤害
ポイズンスモッグ	4	使全体敌人中猛毒
ポイズンミスト	3	使全体敌人中毒
ミストフレイア	3	对全体敌人造成5倍火属性伤害
ミラ-ジュフレア	3	对全体敌人造成10倍火属性伤害
メガグラビティ	5	削减敌人全体25%的体力
メガスマッシュ	4	对1个敌人造成同伴一半体力值的伤害，可无视其防御
もうどくのたいえき	4	是1个敌人中猛毒
ラ-スオブゴッド	7	将敌人全体的体力减少35%

转珠变化系

技能名称	所需技能点数	技能说明
チエンジハ-ト・暗	3	将暗属性转珠变为心形转珠
チエンジハ-ト・光	3	将光属性转珠变为心形转珠
Zブ-スト	5	将1个转珠变为Z转珠
ダブルZブ-スト	6	将2个转珠变为Z转珠
チエンジハ-ト・火	3	将火属性转珠变为心形转珠
チエンジハ-ト・木	3	将木属性转珠变为心形转珠
チエンジハ-ト・水	3	将水属性转珠变为心形转珠
トリプルZ	9	将3个转珠变为Z转珠
ドロップチエンジ・暗	3	将光属性转珠变为暗属性转珠
ドロップチエンジ・光	3	将暗属性转珠变为光属性转珠
ドロップチエンジ・火	3	将水属性转珠变为火属性转珠
ドロップチエンジ・木	3	将火属性转珠变为木属性转珠
ドロップチエンジ・水	3	将木属性转珠变为水属性转珠
ドロップリフレッシュ	3	随机重置转珠
ドロップ超チエンジ・暗	6	将暗属性和心形转珠变为木属性转珠
ドロップ超チエンジ・光	6	将光属性和心形转珠变为木属性转珠
ドロップ超チエンジ・木	6	将木属性和心形转珠变为木属性转珠
ドロップ超チエンジ・水	6	将水属性和心形转珠变为木属性转珠
ドロップ超チエンジ・火	6	将火属性和心形转珠变为木属性转珠
ドロップ里チエンジ・暗	3	将光属性转珠变为暗属性转珠
ドロップ里チエンジ・光	3	将暗属性转珠变为光属性转珠
ドロップ里チエンジ・火	3	将木属性转珠变为火属性转珠
ドロップ里チエンジ・木	3	将水属性转珠变为木属性转珠
ドロップ里チエンジ・水	3	将火属性转珠变为水属性转珠
ハ-トチエンジト・木	3	将心形转珠变为木属性转珠
ハ-トチエンジ・暗	3	将心形转珠变为暗属性转珠
ハ-トチエンジ・光	3	将心形转珠变为光属性转珠
ハ-トチエンジ・火	3	将心形转珠变为火属性转珠
ハ-トチエンジ・水	3	将心形转珠变为水属性转珠

支援系

技能名称	所需技能点数	技能说明
ア-マ-ブレイク	3	在3个回合之内，敌人全体的防御大幅下降
ア-マ-ブレイク	3	在3个回合之内，敌方全员的攻击大幅下降
アビスナイトメア	4	在3个回合之内，敌方全员的攻击小幅下降
いかく	5	将敌人全体的攻击回合延后2回
ウォ-タ-アップ大	5	在1个回合之内，水属性同伴的攻击力变为原先的2倍
ウォ-タ-アップ小	2	在1个回合之内，水属性同伴的攻击小幅上升
ウォ-タ-アップ中	3	在1个回合之内，水属性同伴的攻击变为原先的1.5倍
ウォ-タ-サ-クル	6	在1个回合之内，吸收水属性伤害
ウォ-ル	2	在1个回合之内，所受伤害小幅减少
ウッドアップ大	5	在1个回合之内，木属性同伴的攻击力变为原先的2倍
ウッドアップ小	2	在1个回合之内，木属性同伴的攻击小幅上升
ウッドアップ中	3	在1个回合之内，木属性同伴的攻击变为原先的1.5倍
うみのバリア	4	在1个回合之内，完全不受火属性攻击的伤害
ウルトラグロウアップ	6	在10个回合之内，火属性同伴的攻击小幅上升
ウルトラヒ-トアップ	5	在3个回合之内，火属性同伴的攻击变为原先的1.5倍
ガ-ドブレイク	2	在3个回合之内，敌人全体的防御下降
グロウアップ	4	在5个回合之内，火属性同伴的攻击小幅上升
ザフュ-チャ-	6	停止15秒供玩家转动转珠
じゅばく	8	将敌人全体的攻击回合延后4回
ス-パ-バ-サ-ク	7	在3个回合之内，同伴的防御减半，攻击变为原先的2倍
ストップザワ-ルド	5	停止10秒供玩家转动转珠
せんこうのバリア	5	在2个回合之内，完全不受暗属性攻击的伤害
ダ-クアップ大	5	在1个回合之内，暗属性同伴的攻击力变为原先的2倍
ダ-クアップ小	2	在1个回合之内，暗属性同伴的攻击小幅上升
ダ-クアップ中	3	在1个回合之内，暗属性同伴的攻击变为原先的1.5倍
たいようのバリア	4	在1个回合之内，完全不受暗属性攻击的伤害
たいようのバリア	4	在1个回合之内，完全不受暗属性攻击的伤害
チエンジザワ-ルド	3	停止5秒供玩家转动转珠
てつぺきのかまえ	5	在2个回合之内，所受伤害减半
ドラゴンウォ-ル	5	在6个回合之内，所受伤害小幅减少
ドラゴンズロア	4	在4个回合之内，同伴的攻击均变为全体攻击
にげる	5	从战斗中逃离
バ-サ-ク	4	在3个回合之内，同伴的防御减半，攻击变为原先的1.5倍
ハウル	3	在2个回合之内，同伴的攻击均变为全体攻击
ヒ-トアップ	3	在3个回合之内，火属性同伴的攻击小幅上升
ビ-トルビ-ト	2	在1个回合之内，同伴的攻击均变为全体攻击
ファイヤアップ大	5	在1个回合之内，火属性同伴的攻击力变为原先的2倍
ファイヤアップ小	2	在1个回合之内，火属性同伴的攻击小幅上升
ファイヤアップ中	3	在1个回合之内，火属性同伴的攻击变为原先的1.6倍
ファイヤサ-クル	6	在1个回合之内，吸收火属性伤害
ぼうぎょのかまえ	3	在1个回合之内，所受伤害减半
ほのおのバリア	4	在1个回合之内，完全不受木属性攻击的伤害
もりのバリア	4	在1个回合之内，完全不受水属性攻击的伤害
ライトアップ大	5	在1个回合之内，光属性同伴的攻击力变为原先的2倍
ライトアップ小	2	在1个回合之内，光属性同伴的攻击小幅上升
ライトアップ中	3	在1个回合之内，光属性同伴的攻击变为原先的1.5倍
ロングハウル	3	在3个回合之内，同伴的攻击均变为全体攻击
わだつみのバリア	5	在2个回合之内，完全不受火属性攻击的伤害
时のぜんまい	4	停止12秒供玩家转动转珠

回复系

技能名称	所需技能点数	技能说明
いやしのひかり	1	回复700体力
エルヒ-ル	5	回复最大体力的60%
かいふくのひかり	4	回复4000体力
キュア	2	消除己方全体的异常状态
クイックヒ-ル	2	回复最大体力的12%
しゅくふのひかり	6	回复10000体力
めぐみのひかり	2	回复1500体力

迷宫（ダンジョン）

游戏的迷宫分为推动剧情发展的普通迷宫和在神社通过护符或绘马才能进入的异世界迷宫。

普通迷宫

在普通的迷宫中会遇到一般的怪物和BOSS，击败怪物会得到芯片和蛋作为奖励，击败神殿中的苍天龙、绯天龙等BOSS可获得勾玉来推动剧情。在迷宫中首次进入VS对战（VSバトル）的话会出现paradox团员，将其打倒的话以后再从此处经过时会出现ホノりんじゃ-、アワりんじゃ-、モリりんじゃ-、ヒカリんじゃ-和ワルりんじゃ-，将它们击败会获得大量经验值。



▲消除水属性转珠较多的话就可以进入左侧道路。

在迷宫中通常会有分岔路，要选择前行方向需按照提示消除同颜色的转珠。遇到障碍物时，通过消除转珠发动连锁将其击破即可，若在规定回合数内没有将其击破的话会自动切换到另一条道路。迷宫中除了宝箱外，也有一个名为ドラゴンロッド的奖杯状道具，路过此处时会被施加随机获得经验值2倍、提升道具掉落几率、技能槽全部恢复这三种效果的任意一个。在进入迷宫前可在上屏画面查看此迷宫中的转珠属性，在进入3色迷宫、4色迷宫以及没有心形转珠的迷宫前要注意队伍的编制。

异世界迷宫

异世界迷宫是对使用护符或绘马所能进入的迷宫的总称。

特殊迷宫：护符（スペシャルダンジョン：おふだ）

在Z-BOX扭蛋机或者迷宫的宝箱中可得到护符，与神社的女巫对话后选择护符即可进入特殊迷宫。在这些特殊迷宫中可以通过击败怪物获得较高经验值。

特殊迷宫：绘马（スペシャルダンジョン：绘马）

通过收集龙石、获取ドロップコード和プレゼントコード兑换码以及网络配信等方式可获得绘马，通过绘马可无限次地进入专属的特殊迷宫。

曜日迷宫（曜日ダンジョン）

每天与神社中主人公的父亲对话一次可以获得一枚曜日护符，通过此护符即可进入曜日迷宫。由于曜日在日语中有“星期”的意思，因此一周7天可进入的曜日迷宫是不一样的。通过更改3DS本体的时间可以无限制得刷曜日护符。曜日迷宫也是刷钱和芯片的好去处。

配信迷宫（配信ダンジョン）

进入本部后在门口左侧与诺扎玛（ノザマ）对话，选择“はい”可连接互联网获得配信的绘马，与神社的女巫对话后选择此绘马可进入配信迷宫。



龙石

龙石入手方法

在迷宫中可获得龙石，要得到龙石必须尽可能多地发动消除转珠或发动连锁。玩家可以利用怪物的技能来延长移动转珠的时间。

龙石交换地点

在Z都市与商店街左上方的扎库（ザック）对话即可获得道具。获得道具后龙石不会被扣除，而是可以通过继续累积来换取下一个级别的道具。



龙石交换列表

龙石个数	可交换道具
3个	メタドラのおふだZ
5个	リヴァイアサンのエッグ
7个	ルビドラのおふだZ
10个	イフリ-トのエッグ
12个	サファドラのおふだZ
15个	ファニ-ルのエッグ
17个	ゴルドラのおふだZ
20个	神龙のエッグ
23个	エメドラのおふだZ
25个	ティアマットのエッグ
30个	陨石のおふだ
40个	カラドラのおふだZ
50个	极光のおふだ
60个	メタゴルドラのおふだZZ
70个	重力のおふだ
80个	カラドラのおふだZ
90个	稻妻のおふだ
100个	混沌のおふだ
110个	フイ-バ-のおふだ
120个	炎龙の绘马

支线任务

通过完成游戏中的支线任务可以获得芯片和护符的额外奖励。与喷泉广场下方右侧小路的NPC龙（リョウ）对话可得知各个交待支线任务NPC的位置。





支线任务列表

蒙塔纳（モンタナ）所在场所:神社的右侧

任务名称	任务出现条件	任务内容	任务报酬
ビッグなキノコをさがせ!	完成ヒスイ川的所有关卡	在ヒスイ川的第2个关卡得到“ビッグなキノコ”	ザブゴンのチップ
ハリネズミのクツをさがせ!	完成上个任务	在コダマの森的第2个关卡得到“ハリネズミのクス”	モリエットのチップ
ロトの定規をさがせ!	完成上个任务	在コンロン矿山的第1个关卡得到“ロトの定規”	ワルザ-ドのチップ
ホウジョウフォ-スをさがせ!	完成ミツハメの森的所有关卡	在ミズチの洞窟的第2个关卡得到“ホウジョウフォ-ス”	サブリオンのチップ
ファイナルクリスタルをさがせ!	完成水の神殿的所有关卡	在木の神殿的第2个关卡得到“ファイナルクリスタル”	メガ・アワりんのチップ

科特兹（コテツ）所在场所:喷泉广场的右上方

任务名称	任务出现条件	任务内容	任务报酬
养老草で腰痛こくふく!	完成木の神殿的所有关卡	在ニライ平原的第3个关卡得到“养老草”	メタドラのおふだ
ケントのめがねで　视力かいふく!	完成火の神殿的所有关卡	在マノア遗迹的第2个关卡得到“ケントのめがね”	ルビドラのおふだ

尼托罗（ニトロ）所在场所:从喷泉广场右侧的小路往里走

任务名称	任务出现条件	任务内容	任务报酬
ヒノキの长靴が　あればなぁ…	完成水の神殿的所有关卡	在水镜山的第3个关卡得到“ヒノキの长靴”	サブシャ-クのチップ
冒险者の服が　あればなぁ…	完成火の神殿的所有关卡	在火影の森的第3个关卡得到“冒险者の服”	メガ・ヒカりんのチップ
勇者风の剑が　あればなぁ…	完成暗の神殿的所有关卡	在ミツハメの森的第2个关卡右侧岔路得到“勇者风の剑”	ギガ・ワルりんのチップ

梅露（メル）所在场所:喷泉广场右侧小路的入口处

任务名称	任务出现条件	任务内容	任务报酬
シルバ-のネックレスで　女子力アップ!	完成火の神殿的所有关卡	在ヒョウテン回廊的第2个关卡得到“シルバ-のネックレス”	セイヴァ-のチップ
ゆるふわウィッグで　女子力ぜんかい!	完成暗の神殿的所有关卡	在ヒバシラの塔的第1个关卡得到“ゆるふわウィッグ”	ドルマのチップ

通信功能

本地通信

在本地通信功能中除了可加其他玩家为好友外，还可以进行怪物的交换。本作中的一些怪物只能通过交换才能进化。

交换方式：

①在总部门口右侧与柜台上方的接待员对话，选择“うん”然后选择想要进行交换的怪物，再点击“このモンスターを选ぶ”

②3DS会自动搜索附近的玩家，选择“この相手とトレードする”可与此玩家进行交换，如果想与其他的玩家进行交换的话则选择“别の相手を探す”，退出选“トレードをやめる”。

③交换完成后对方的怪物就会出现在画面里了。



邂逅通信

通过邂逅通信可让拥有此游戏的其他玩家的领队怪物出现在帮手信息栏里，但要注意的是邂逅通信的帮手只能使用一次，想要再次使用的话必须再度与该玩家邂逅一次。



自从《怪物猎人4》增加了公会任务以后，猎人们刷取的对象也从珍稀素材转到了珍稀发掘装备身上，由于珍稀挖掘装备的高性能，当得到自己想要的发掘装备时的满足度也比珍稀素材时要大得多。但要获得理想的发掘装备可没这么简单，其中涉及到多个抽选过程，这次的攻略会对发掘装备的鉴定步骤进行讲解，希望对还在努力不懈刷发掘装备的猎人有所帮助。

文 乌冬 美编 澄香

动作 ACT	怪物猎人4 モンスターハンター4		
Capcom	日版	2013年9月14日	1～4人
5990日元	对应邂逅通信/扩张滑杆	推荐玩家年龄：15岁以上	

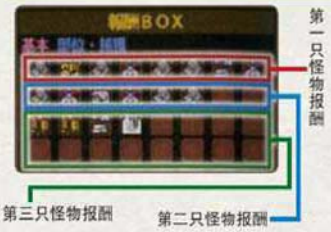
公会任务的报酬

公会任务的报酬中，报酬金和契约金的设定和通常任务是一样。道具报酬则是狩猎的怪物报酬再加上特有的公会任务报酬。如下图的结算画面所示，如果是狩猎一只怪物的公会任务时，报酬栏第一行为怪物的报酬，第二和第三行为公会任务报酬。而如果是狩猎两只怪物的公会任务的情况，第一行是第一只怪物的报酬，第二行是第二只怪物的报酬，第三和第四行是公会任务报酬。另外公会任务是不含击退和副任务条件的，所以不会获得这方面的报酬，还有随从猫偷盗获得的报酬、部位破坏报酬、捕获报酬、狩猎乱入怪物的报酬都和通常任务一样。

1只怪物的公会任务的报酬区分



2只怪物的公会任务的报酬区分



怪物和公会任务报酬配置

公会任务所获得的怪物报酬和通常任务的有所不同，而是根据公会任务的等级分为A～H八种配置，基本规则是等级越高报酬的内容也会越好，而当任务等级达到76级以上后，素材中还会出现探求者の证、钢龙チケット和炎王龙チケット这些可以拿来打造EX系列防具的券类素材。

公会任务报酬根据公会任务的等级划分为A～H八种配置，但是，实际是哪个配置还会受怪物的种类影响，具体可以参考附表二。从表中可得知，报酬配置还会根据怪物的强度而定，如表中左边强度较弱怪物，即使到了100级也不会出现G和H配置的报酬，相反，表中右边的高难度怪物，则不会出现A和B配置的下位级别素材。而当狩猎两只怪物的公会任务时，报酬配置则以实力强的怪物为准的，比如任务是狩猎一只蓝速龙王和一只麒麟亚种的话，那照样是可以得到H级别的报酬的。



▲如果想获得较好的公会任务报酬的话，那就应该以高难度怪物的任务为目标。

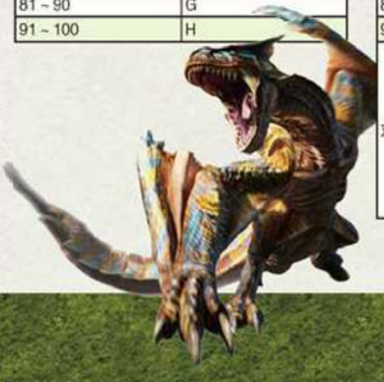
附表1・怪物报酬配置

公会任务等级	报酬配置
1～20	A
21～30	B
31～50	C
51～65	D
66～75	E
76～80	F
81～90	G
91～100	H

附表2・公会任务报酬配置

公会任务等级	报酬配置		
1～20	A	A	–
21～30	B	B	–
31～50	C	C	C
51～65	C	C	D
66～75	D	D	E
76～80	D	E	F
81～90	E	F	G
91～100	F	G	H
对应怪物	大怪鸟	黑狼鸟	麒麟亚种
	青怪鸟	麒麟	狱狼龙
	蓝速龙王	黑蚀龙	碎龙
	岩龙	雷狼龙	金狮子
	桃岩龙	轰龙	钢龙
	–	黑轰龙	炎王龙
	–	–	天回龙

※等级76以上时的金狮子为激昂金狮子。



报酬格数

公会任务的报酬中，怪物报酬和公会任务报酬的格子数量都是不同的。怪物报酬的格数只看任务是狩猎1只怪物还是2只怪物的，而公会任务报酬的格数则是根据下表中各怪物所设定的“格数点”来判定的。比如狩猎1只黑狼鸟的格数点是6，这样公会任务报酬的确定格数就为4、最大为6。顺便一提，一只怪物的任务时公会报酬格数最多的是炎王龙的10，两只怪物的任务时公会报酬格数最多的是两只金狮子的16。



▲两只怪物的任务由于格数点会相加，获得的报酬数量也相应提高。

附表1・Lv30以下怪物的格数点

怪物	格数点
蓝速龙王	1
岩龙	2
大怪鸟	2
麒麟	3
黑狼鸟	6

附表2・Lv31以上怪物的格数点

怪物	格数点	怪物	格数点
蓝速龙王	1	黑轰龙	6
岩龙	1	雷狼龙	6
桃岩龙	2	黑狼鸟	6
大怪鸟	3	狱狼龙	7
青怪鸟	4	黑蚀龙	8
麒麟	3	钢龙	9
麒麟亚种	4	金狮子	9
轰龙	5	天回龙	10
碎龙	5	炎王龙	12

附表3・怪物报酬格数

任务种类	报酬1（第1只）		报酬2（第2只）	
	确定格数	最大格数	确定格数	最大格数
1只怪物任务	4	8	–	–
2只怪物任务	3	8	3	8

附表4・公会任务报酬格数

合计格数点	确定格数	最大格数
1	2	3
2	2	4
3	3	4
4	3	5
5	4	5
6	4	6
7	5	7
8	5	8
9	6	8
10	7	9
11	8	9
12	8	10
13	9	11
14	9	12
15	10	13
16	11	14
17	12	15
18	12	16

※2只怪物的任务时点数为合计。钢龙、天回龙、炎王龙只有单只怪物的任务。

公会任务的猎人点数

公会任务获得的猎人点数为狩猎怪的基本点数加上任务等级补正，等级越高的任务获得的猎人点数也越多。具体的补正可参考右表。虽然完成高等级的公会任务可获得大量的猎人点数，不过考虑到任务难度，并不适合用来反复刷，所以如想刷猎人点数的话，还是比较推荐刷比较好完成的通常任务。

附表・公会任务的猎人点数补正

<table>
<tr><th>任务等级</th><th>基本点数</th><th>补正</th></tr>
<tr><td>1～20</td><td rowspan="2">同下位任务</td><td>0.8</td></tr>
<tr><td>21～30</td><td>1</td></tr>
<tr><td>31～50</td><td rowspan="6">同上位任务</td><td>0.8</td></tr>
<tr><td>51～65</td><td>1</td></tr>
<tr><td>66～75</td><td>1</td></tr>
<tr><td>76～80</td><td>1.2</td></tr>
<tr><td>81～90</td><td>1.3</td></tr>
<tr><td>91～100</td><td>1.5</td></tr>
</table>

※2只怪物的任务时为合计值的0.8倍。

券类道具和发掘装备相关

做EX轰龙系列防具所需的探求者の证、EX钢龙系列防具所需的钢龙チケット和EX炎王龙系列防具所需的炎王龙チケット，都是只能在公会任务才能获得的珍稀道具，入手每种券所对应的怪物、报酬配置和几率可参考附表1、2、3，根据自己的条件和要求选择合适的任务来刷。

公会任务报酬中还可以获得发掘装备和用来研磨・强化发掘装备的研磨材和铠玉，以及各种お守り。具体对应哪个配置和几率可参考附表4、5来有针对性地刷，比如想要的是可以获得歪んだお守り的G和H配置，那就要刷Lv81以上的麒麟亚种、钢龙、天回龙等高难度怪物任务。


▶EX系列的防具有着不错的性能。

附表1・可入手探求者の证的怪物报酬配置

<table>
<tr><th rowspan="2">怪物</th><th colspan="3">报酬配置和入手几率</th></tr>
<tr><th>F</th><th>G</th><th>H</th></tr>
<tr><td>大怪鸟</td><td rowspan="5">1%</td><td rowspan="5">2%</td><td rowspan="5">4%</td></tr>
<tr><td>青怪鸟</td></tr>
<tr><td>蓝速龙王</td></tr>
<tr><td>岩龙</td></tr>
<tr><td>桃岩龙</td></tr>
<tr><td>黑狼鸟</td><td rowspan="3">2%</td><td rowspan="3">4%</td><td rowspan="3">6%</td></tr>
<tr><td>雷狼龙</td></tr>
<tr><td>轰龙</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th rowspan="2">怪物</th><th colspan="3">报酬配置和入手几率</th></tr>
<tr><th>F</th><th>G</th><th>H</th></tr>
<tr><td>黑蚀龙</td><td rowspan="8">4%</td><td rowspan="8">6%</td><td rowspan="8">8%</td></tr>
<tr><td>黑轰龙</td></tr>
<tr><td>麒麟</td></tr>
<tr><td>麒麟亚种</td></tr>
<tr><td>狱狼龙</td></tr>
<tr><td>碎龙</td></tr>
<tr><td>金狮子</td></tr>
<tr><td>天回龙</td></tr>
</table>

附表2・可入手钢龙チケット的怪物报酬配置

怪物	报酬配置和入手几率		
	F	G	H
钢龙	4%	6%	8%

附表3・可入手炎王龙チケット的怪物报酬配置

怪物	报酬配置和入手几率		
	F	G	H
炎王龙	4%	6%	8%

附表4・可入手发掘装备和研磨素材的公会任务报酬配置

报酬配置	伤ついた		历战の		荣光の		研磨材	高级研磨材	最高级研磨材	大地の结晶	大地の结晶×2
	武器	防具	武器	防具	武器	防具					
A	—	—	—	—	—	—	24%	—	—	18%	3%
B	7%	7%	—	—	—	—	14%	—	—	—	10%
C	8%	8%	—	—	—	—	10%	7%	—	—	—
D	10%	10%	—	—	—	—	10%	6%	—	—	—
E	—	—	13%	13%	—	—	7%	10%	—	—	—
F	—	—	15%	15%	—	—	—	8%	5%	—	—
G	—	—	12%	12%	6%	6%	—	8%※	6%	—	—
H	—	—	—	—	17%	17%	—	—	8%	—	—

※可一次入手2个。

附表5・可入手铠玉和お守り的公会任务报酬配置

报酬配置	铠玉	铠玉×2	上铠玉	尖铠玉	坚铠玉	重铠玉	真铠玉	铠石×2	なぞのお守り	光るお守り	古びたお守り	歪んだお守り
A	12%	3%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
B	12%	—	8%	—	—	—	—	—	10%	—	—	—
C	6%	—	10%	—	—	—	—	—	12%	7%	—	—
D	—	—	12%	10%	—	—	—	—	8%	10%	—	—
E	—	—	—	5%	14%	—	—	—	—	14%	—	—
F	—	—	—	—	24%	12%	5%	—	—	8%※	8%	—
G	—	—	—	—	—	18%	10%	—	—	—	12%	10%
H	—	—	—	—	—	10%	18%	5%	—	—	10%※	15%

※可一次入手2个。

发掘装备

探索任务和公会任务的另一个特点就是可以入手发掘装备，发掘装备在外形上虽然和普通的武器一样，不过武器的攻击力、斩味、装填弹数种类、瓶种类以及防具防御力、耐性等性能都是随机决定的，所以就算是同一种类的发掘装备，其性能也是不同的。另外，发掘装备的外观有多个版本，入手倾向根据狩猎的怪物而定，要入手特定性能和外观的发掘装备非常困难，但从最高性能上来讲，发掘武器比普通武器要好，因此还是非常值得入手的。发掘装备在刚入手时不能直接装备，需要拿到ナグリ村的武具研磨工房进行研磨后才能使用，同时还可以在这里对发掘装备进行强化。

发掘装备的入手方法

- 探索或公会任务采集入手
- 公会任务的报酬入手

发掘装备的特征

- 武器的攻击力、斩味和防具的防御力、属性耐性等为随机决定
- 发掘武器根据种类在外观和颜色上有所不同
- 发掘防具虽然名字和普通防具一样但外观会不一样
- 珍稀度高的装备会发光
- 强化方法和普通装备有所不同

发掘装备的种类和鉴定时点

通过采掘和报酬入手的发掘装备在鉴定前以伤ついた○○（○○为武器或防具）、历战の○○和荣光の○○三种表示，其中容易出好装备的荣光の○○是只有在Lv81以上中、高难度怪物的公会任务才能入手的贵重品。在未鉴定阶段发掘武器是无法确认其性能的，公会任务完成时这些发掘装备会自动进行鉴定，从这时就可以知道装备的性能如何了。

发掘装备的种类和特征

伤ついた武器・防具	通过下位探索、上位探索或Lv65以下公会任务的采掘，或低等级的公会任务报酬中入手，装备的性能较低
历战の武器・防具	通过Lv65～90公会任务的采掘，或中～高等级公会任务报酬中入手，装备的性能中等
荣光の武器・防具	通过Lv81以上公会任务的采掘，或高等级公会任务报酬中入手，装备的性能较高



▲公会任务中采掘到荣光の○○的几率并不高，所以一旦入手的话最好不要随便放弃任务。



▲和お守り一样，发掘装备会在完成任务或任务失败后自动鉴定。

发掘武器的性能和外观

下面分别对发掘装备中剑士使用的接近武器和射手使用的远程武器是怎样决定的进行解说，包括打怎样的怪物出哪些武器，还有各性能的抽选几率，帮助大家更有效率地判断发掘装备的好坏。

发掘武器并不是在入手的时候马上决定的，而是在任务结算时通过鉴定决定，鉴定时会从右边的流程中的五个项目顺序进行抽选和组合，各步骤中武器性能好坏以点数表示，步骤1～3的点数合计影响步骤4的镶嵌槽数的抽选，步骤1～4的点数合计决定武器的珍稀度，后面会有每个步骤的详细解说。



▲剑士武器里狩猎笛比较特殊，除了攻击力和斩味外，音色也有所不同。



▲判断弩炮的好坏时子弹偏离程度也是一个重要参考因素，攻击力再高，偏离程度大的话使用起来也不顺手。

发掘武器性能的抽选流程

1.基本性能抽选：点数0～2

剑士	射手	
・斩味种类 ・斩味长度 ・攻击类型	轻弩 重弩	・子弹装填数 ・装填速度 ・反动大小
	弓	・可装填的瓶种类和强化的瓶 ・蓄力的阶段和等级

2.攻击力、防御力、会心率、弩子弹偏离程度的抽选：点数0～2

剑士	射手
・攻击力、防御力、会心率	攻击力、防御力、会心率、弩子弹偏离程度

3.属性、速射、蹲射的抽选：点数0～2

剑士	射手	
・属性和属性值 ・状态异常和积蓄值	轻弩	・可装填的弹种和速射对应弹
	重弩	・可装填的弹种和蹲射对应弹
	弓	・属性和属性值

4.镶嵌槽和装饰品的抽选：点数0～4

剑士	射手
・镶嵌槽和装饰品的有无 ・装饰品的技能和点数	・镶嵌槽和装饰品的有无 ・装饰品的技能和点数

5.外观的抽选、珍稀度和是否闪光：点数0～2

剑士	射手
・武器外观 ・珍稀度 ・是否闪光	・武器外观 ・珍稀度 ・是否闪光

接近武器的斩味和攻击类型

接近武器的斩味槽有后表中的17种，另外，每种斩味根据武器的不同还有0～3共三种攻击类型，攻击类型在每种武器身上都有不同表现，如大剑和锤子是攻击力增加、铳枪是炮击类型、斩击斧是瓶类型等，无论哪种武器会有三种中的一种。另外斩味槽下方那条为发动了技能“斩れ味レベル+1”时的斩味。

武器是哪种斩味和攻击类型对其性能有着很大的影响，虽然荣光



▲以发动“斩れ味レベル+1”为前提的话，白斩加得最多的第16种斩味最理想。



の武器是比较容易鉴定出性能较好的武器，但是几率也非常低，所以想要极品的发掘武器的话就需要反复刷。

◀第17种斩味自带白斩，所以“斩れ味レベル+1”对它没有意义，选择“业物”配它会比较好。

附表・接近武器斩味槽和攻击类型

斩味类型	斩味槽	攻击类型	伤ついた武器		历战の武器		荣光の武器	
			抽选几率	点数	抽选几率	点数	抽选几率	点数
1		0	24%	0	—	—	—	—
2		0	20%	1	—	—	—	—
3		0	20%	1	—	—	—	—
4		0	20%	0	20%	0	—	—
5		0	10%	1	24%	0	—	—
6		0	6%	2	12%	0	—	—
7		0	—	—	12%	1	—	—
8		0	—	—	10%	1	—	—
9		1	—	—	10%	1	14%	1
10		1	—	—	8%	2	12%	0
11		1	—	—	4%	2	10%	1
12		2	—	—	—	—	24%	0
13		2	—	—	—	—	14%	1
14		2	—	—	—	—	10%	0
15		1	—	—	—	—	8%	2
16		1	—	—	—	—	4%	2
17		1	—	—	—	—	4%	2

攻击类型明细

各种发掘武器的斩味槽还设定有0～3共三种攻击类型，根据攻击类型的不同每种武器可得到以下的补正。像铳枪的炮击类型以及狩猎笛的音色等要素，都有着和斩味一样甚至以上的重要性，所以也是挑选武器的参考之一，特别是铳枪的炮击Lv5和最好的斩味类型无法并存，需要玩家结合自己的情况选择。

当攻击类型是1或2时，大剑和锤子得到的补正是攻击力加成，由于数值是直接就加算到武器所表示的攻击力数值上，所以对照后面的发掘武器攻击力表格时有些出入，确认大剑和锤子的正确攻击力还得先减去这部分加成。



▲选择发掘铳枪时一般都会烦恼是斩味优先还是炮击类型优先，根据自己的打法决定吧。



▲单招强力的武器优先考虑攻击力，靠连招的武器则优先考虑会心率。

各武器攻击类型

大剑/锤子

攻击类型	大剑	锤子
0	无补正	无补正
1	攻击力+48	攻击力+52
2	攻击力+96	攻击力+104

太刀/双剑

攻击类型	会心率
0	无补正
1	+10%
2	+20%

片手剑/长枪

攻击类型	防御力
0	无补正
1	+10
2	+20

斩击斧

攻击类型	瓶类型
0	强击瓶
	强属性瓶
1	强击瓶
	强属性瓶
2	强击瓶
	强属性瓶

铳枪

攻击类型	炮击类型	等级
0	通常型	Lv3
	扩散型	Lv3
	放射型	Lv3
1	通常型	Lv4
	扩散型	Lv4
	放射型	Lv4
2	通常型	Lv5
	扩散型	Lv5
	放射型	Lv5

狩猎笛

攻击类型	音色	可演奏旋律
0	●●●	自分强化、攻击力强化【小】、体力增加【小】、风压无效、防御力强化【小】
	●●●	自分强化、攻击力强化【小】、体力回复【小】、回复速度【小】
	●●●	自分强化、攻击力强化【小】、听觉保护【小】、寒さ无效、暑さ无效、耐雪&耐泥
	●●●	自分强化、スタミナ减少无效【大】、风压无效、体力回复【小】、体力回复【小】&解毒、防御力强化【小】
1	●●●	自分强化、攻击力强化【大】、体力增加【大】、风压无效、防御力强化【大】
	●●●	自分强化、攻击力强化【大】、体力回复【小】、回复速度【大】
	●●●	自分强化、攻击力强化【大】、听觉保护【小】、寒さ无效、暑さ无效、耐雪&耐泥

攻击类型	音色	可演奏旋律
2	●●●	自分强化、スタミナ减少无效【大】、风压无效、体力回复【小】、体力回复【中】＆解毒、防御力强化【大】
	●●●	自分强化、属性攻击力强化、耐雪＆耐泥、麻痹无效、耐震、属性防御强化【大】、龙属性防御强化【大】、高周波
	●●●	自分强化、全旋律效果延长、攻击力强化【大】、のけぞり无效

弩炮的基本性能

弩炮的基本性能由装填速度、反动大小和各子弹的最大装填数构成，从14个种类里抽选。这里需要注意的是，虽然最大装填数在每把发掘弩炮上都有设定，但实际可装填的弹种还要在之前说的鉴定流程中第3步进行抽选，与此同时轻弩速射对应的弹种和重弩蹲射对应的弹种也会决定下来，所以即使是最大装填数很少的子弹也可能会对应速射和蹲射，要权衡两边的性能后进行判断。

附表1・弩炮的装填、反动、子弹配置类型

类型	装填	反动	子弹配置	伤ついた武器		历战の武器		荣光の武器	
				抽选几率	点数	抽选几率	点数	抽选几率	点数
1	迟い	大	1	18%	0	—	—	—	—
2	やや迟い	中	2	27%	1	—	—	—	—
3	やや迟い	中	3	27%	1	—	—	—	—
4	やや迟い	中	4	14%	2	13%	0	—	—
5	普通	大	5	14%	2	13%	0	—	—
6	普通	中	6	—	—	27%	1	—	—
7	やや迟い	やや小	7	—	—	27%	1	—	—
8	やや迟い	中	8	—	—	10%	2	18%	1
9	やや迟い	やや小	9	—	—	10%	2	18%	1
10	速い	大	10	—	—	—	—	18%	1
11	普通	やや小	11	—	—	—	—	18%	1
12	やや速い	中	12	—	—	—	—	12%	0
13	速い	中	13	—	—	—	—	8%	2
14	やや迟い	小	14	—	—	—	—	8%	2

子弹配置的看法

子弹配置的装填数表格里每个Lv的子弹装填数用“/”隔开，从左至右分别是Lv1、Lv2、Lv3，而子弹名称则全部采用的是缩略名称，具体名称如下。

【通常】：通常弹　【睡眠】：睡眠弹　【灭龙】：灭龙弹
【贯通】：贯通弹　【鬼人】：鬼人弹　【斩裂】：斩裂弹
【散弹】：散弹　【硬化】：硬化弹　【爆破】：爆破弹
【彻甲】：彻甲榴弹　【减气】：减气弹　【龙击】：龙击弹
【扩散】：扩散弹　【火炎】：火炎弹　【捕获】：捕获用麻痹弹
【回复】：回复弹　【水冷】：水冷弹　【ペイ】：ペイント弹
【毒】：毒弹　【电击】：电击弹
【麻痹】：麻痹弹　【冰结】：冰结弹

附表2・子弹配置的装填数

类型	各子弹装填数																							
1	通常	5/5/4	散弹	5/6/6	扩散	1/1/1	毒	2/1	睡眠	2/1	火炎	3	电击	2	灭龙	1	ペイ	2	硬化	1	爆破	2
	贯通	2/2/3	彻甲	1/1/1	回复	2/1	麻痹	2/1	减气	2/1	水冷	2	冰结	2	捕获	2	鬼人	1	斩裂	2	龙击	1
2	通常	5/4/6	散弹	5/6/6	扩散	1/1/1	毒	2/1	睡眠	2/1	火炎	4	电击	3	灭龙	1	ペイ	2	硬化	1	爆破	2
	贯通	2/2/3	彻甲	1/1/1	回复	2/2	麻痹	2/1	减气	2/1	水冷	1	冰结	1	捕获	2	鬼人	1	斩裂	2	龙击	1
3	通常	5/6/6	散弹	4/5/4	扩散	1/1/1	毒	2/1	睡眠	2/1	火炎	3	电击	2	灭龙	1	ペイ	2	硬化	1	爆破	2
	贯通	2/2/2	彻甲	1/1/1	回复	2/1	麻痹	2/1	减气	2/1	水冷	2	冰结	2	捕获	2	鬼人	1	斩裂	2	龙击	1
4	通常	6/6/7	散弹	5/6/5	扩散	1/1/1	毒	3/1	睡眠	2/1	火炎	3	电击	2	灭龙	1	ペイ	2	硬化	1	爆破	2
	贯通	2/2/2	彻甲	1/1/1	回复	2/2	麻痹	2/1	减气	2/1	水冷	2	冰结	2	捕获	2	鬼人	1	斩裂	2	龙击	1
5	通常	4/6/7	散弹	6/5/3	扩散	1/1/1	毒	3/4	睡眠	1/1	火炎	2	电击	2	灭龙	1	ペイ	2	硬化	1	爆破	2
	贯通	3/3/3	彻甲	2/2/1	回复	2/1	麻痹	2/1	减气	3/1	水冷	4	冰结	2	捕获	2	鬼人	1	斩裂	3	龙击	1
6	通常	5/6/8	散弹	3/4/4	扩散	1/1/1	毒	3/1	睡眠	2/1	火炎	5	电击	3	灭龙	1	ペイ	2	硬化	1	爆破	2
	贯通	4/4/4	彻甲	2/2/2	回复	2/1	麻痹	2/1	减气	2/1	水冷	2	冰结	2	捕获	2	鬼人	1	斩裂	2	龙击	1
7	通常	5/6/7	散弹	4/4/3	扩散	1/1/1	毒	2/2	睡眠	2/1	火炎	1	电击	1	灭龙	1	ペイ	2	硬化	1	爆破	2
	贯通	3/3/2	彻甲	2/2/1	回复	2/1	麻痹	2/1	减气	2/1	水冷	4	冰结	3	捕获	2	鬼人	1	斩裂	2	龙击	1
8	通常	6/7/7	散弹	5/4/3	扩散	1/1/1	毒	2/1	睡眠	2/1	火炎	3	电击	3	灭龙	1	ペイ	2	硬化	1	爆破	2
	贯通	3/4/3	彻甲	1/1/1	回复	2/1	麻痹	2/1	减气	2/1	水冷	3	冰结	3	捕获	2	鬼人	1	斩裂	3	龙击	1
9	通常	9/6/7	散弹	4/3/3	扩散	1/1/1	毒	2/1	睡眠	3/1	火炎	3	电击	4	灭龙	1	ペイ	2	硬化	1	爆破	2
	贯通	3/3/3	彻甲	2/2/2	回复	2/3	麻痹	3/1	减气	2/1	水冷	3	冰结	3	捕获	2	鬼人	1	斩裂	2	龙击	1
10	通常	6/6/6	散弹	3/4/4	扩散	1/1/1	毒	3/1	睡眠	3/1	火炎	4	电击	3	灭龙	2	ペイ	2	硬化	1	爆破	1
	贯通	3/3/3	彻甲	1/1/1	回复	2/1	麻痹	2/1	减气	2/1	水冷	5	冰结	5	捕获	2	鬼人	1	斩裂	2	龙击	1
11	通常	5/7/8	散弹	4/5/5	扩散	2/1/1	毒	2/1	睡眠	2/1	火炎	3	电击	3	灭龙	2	ペイ	2	硬化	1	爆破	1
	贯通	3/3/3	彻甲	2/1/1	回复	2/2	麻痹	2/1	减气	3/2	水冷	2	冰结	2	捕获	2	鬼人	1	斩裂	2	龙击	1
12	通常	4/5/6	散弹	7/7/7	扩散	1/1/1	毒	2/1	睡眠	2/1	火炎	1	电击	1	灭龙	1	ペイ	2	硬化	1	爆破	2
	贯通	2/2/3	彻甲	1/1/1	回复	3/1	麻痹	2/1	减气	2/1	水冷	5	冰结	2	捕获	2	鬼人	1	斩裂	1	龙击	1
13	通常	5/7/8	散弹	4/5/5	扩散	2/2/1	毒	2/1	睡眠	2/1	火炎	3	电击	3	灭龙	2	ペイ	2	硬化	1	爆破	1
	贯通	3/3/3	彻甲	2/1/1	回复	2/2	麻痹	2/1	减气	3/2	水冷	2	冰结	2	捕获	2	鬼人	1	斩裂	2	龙击	1
14	通常	5/6/7	散弹	3/3/3	扩散	2/1/1	毒	2/1	睡眠	2/1	火炎	3	电击	2	灭龙	2	ペイ	2	硬化	1	爆破	1
	贯通	1/2/5	彻甲	2/2/1	回复	2/1	麻痹	2/1	减气	2/1	水冷	3	冰结	2	捕获	2	鬼人	1	斩裂	3	龙击	1

弓的基本性能



▲只要曲射、刚射类型以及蓄力阶段所对应射击类型符合自己的要求，就算攻击力低一点也是可以考虑的。

弓的基本性能由各蓄力阶段对应的连射、贯通、扩散的射击类型、3种曲射和刚射的类型、可装填的瓶种类构成，从16个种类里抽选。基本性能里，类型1～13是不能直接使用第四阶段的蓄力的，需要发动“装填数UP”才能使用，与之相对，类型14～16最初就能使用第四阶段蓄力，不过这类型只能从荣光の武器鉴定出，而且抽选几率只有5%，可以说非常低。

弓根据打法在性能的要求有着很大的不同，所以不必太纠结珍稀度高的弓，只要刷到性能能适合自己的狩猎方法的就可以使用。在使用机会较多的蓄力阶段三所对应的射击类型里，连射型的弓推荐类型16，不仅有刚射和对应强击瓶，而且还有毒瓶强化，不过注意蓄力到第四阶段就会变为贯通，使用时要练习一下，但无论如何都适应不过来蓄力阶段四的话可以试试类型9。贯通型弓的话，虽然类型14在蓄力阶段三就可射贯通Lv4，不过不对应强击瓶，需要配个“强击ビン追加”，否则火力很难上去。不想浪费一个技能格配“强击ビン追加”的话则推荐用类型8。扩散型弓一般推荐刚射和强击瓶兼备的类型12，如果追求箭矢等级的话则用类型15，不过的扩散Lv4和扩散Lv5的差距不是很大，一般类型12就够了。



▲射击类型在蓄力阶段三和蓄力阶段四是不同的弓使用起来有点难，所以是否发动“装填数UP”还真要仔细考虑一番。

附表・弓的蓄力、曲射/刚射、瓶类型

类型	伤ついた武器		历战の武器		荣光の武器		蓄力阶段1	蓄力阶段2	蓄力阶段3	蓄力阶段4	曲射/刚射	强击瓶	接击瓶	毒瓶	麻痹瓶	睡眠瓶	减气瓶	染色瓶	爆破瓶	瓶强化
	抽选几率	点数	抽选几率	点数	抽选几率	点数														
1	20%	0	—	—	—	—	连射Lv1	连射Lv2	连射Lv3	扩散Lv3	放散型	●	—	●	●	●	—	●	—	—
2	28%	1	—	—	—	—	连射Lv1	连射Lv2	扩散Lv3	贯通Lv3	集中型	—	●	●	●	●	●	●	—	—
3	28%	1	—	—	—	—	连射Lv1	贯通Lv1	贯通Lv3	扩散Lv3	放散型	●	●	—	—	●	—	●	—	—
4	12%	2	20%	1	—	—	贯通Lv2	贯通Lv3	扩散Lv3	连射Lv3	集中型	—	●	●	●	—	—	●	—	—
5	12%	2	20%	1	—	—	扩散Lv2	贯通Lv2	扩散Lv3	连射Lv3	刚射型	●	—	●	●	—	—	●	—	—
6	—		12%	0	—	—	贯通Lv1	扩散Lv2	连射Lv3	扩散Lv3	集中型	●	●	—	—	—	●	●	—	—
7	—		10%	0	—	—	扩散Lv1	连射Lv2	扩散Lv2	连射Lv4	集中型	●	●	—	●	●	—	●	—	—
8	—		22%	1	12%	1	连射Lv1	连射Lv2	贯通Lv3	连射Lv4	放散型	●	●	●	●	—	●	●	—	—
9	—		8%	2	12%	1	贯通Lv2	连射Lv2	连射Lv3	扩散Lv4	刚射型	●	●	●	—	—	—	●	—	—
10	—		8%	2	12%	1	贯通Lv2	贯通Lv3	连射Lv3	扩散Lv4	爆裂型	—	●	—	—	●	—	●	—	—
11	—		—		20%	1	贯通Lv2	连射Lv3	贯通Lv3	扩散Lv3	放散型	—	—	●	—	●	—	●	●	爆破
12	—		—		20%	1	连射Lv2	扩散Lv2	扩散Lv3	连射Lv4	刚射型	●	●	—	●	●	—	●	—	—
13	—		—		9%	0	扩散Lv1	连射Lv3	扩散Lv3	贯通Lv3	爆裂型	●	●	●	●	●	—	●	—	—
14	—		—		5%	2	扩散Lv2	扩散Lv2	贯通Lv4	连射Lv5	爆裂型	—	●	●	●	●	●	●	—	麻痹
15	—		—		5%	2	连射Lv2	连射Lv3	扩散Lv4	扩散Lv4	集中型	●	—	—	—	—	●	●	●	减气
16	—		—		5%	2	连射Lv3	贯通Lv2	连射Lv4	贯通Lv4	刚射型	●	●	●	—	—	—	●	—	毒

攻击力、防御力、会心率、子弹偏离程度

发掘武器的初期攻击力、防御力、会心率、弩炮子弹偏离程度在鉴定时从以下14个种类里抽选。由于攻击类型的补正影响，大剑和锤子会得到攻击力加成，太刀和双剑会得到会心率补正，长枪和片手剑会得到防御力补正，所以还要将这部分补正也考虑进来再进行挑选。虽然像大剑和锤子这类武器通过攻击力就可大致判断出强弱，但弩炮的话则还要考虑到影响到操作难度的子弹偏离程度，所以不能仅从攻击力进行判断。

鉴定出来的发掘武器为Lv1，在武具研磨工房可使用特定的素材和旅团点数强化到Lv4，大部分武器的强化都是增加攻击力，只有小部分武器是增加会心率和减小子弹偏离程度。



▲即使考虑到负会心这个不利因素，类型14的高攻击力也非常有吸引力，强化后可将会心率增加到-10%。



▲部分弩炮在强化时可以减小子弹的偏离程度，强化前和强化后完全是两种样子。

附表1·发掘武器鉴定时的攻击力、防御力、会心率、子弹偏离程度和抽选几率

类型	鉴定时攻击力				防御力/会心率	子弹偏离程度	伤ついた武器		历战の武器		荣光の武器	
							抽选几率	点数	抽选几率	点数	抽选几率	点数
1	大剑	528	斩击斧	594	—	—	25%	0	—	—	—	—
	太刀	363	轻弩	143								
	片手剑/双剑	154	重弩	165								
	锤子/狩猎笛	572	弓	132								
	长枪/铳枪	253	—	—								
2	大剑	576	斩击斧	648	防御力+10	—	35%	1	—	—	—	—
	太刀	396	轻弩	156								
	片手剑/双剑	168	重弩	180								
	锤子/狩猎笛	624	弓	144								
	长枪/铳枪	276	—	—								
3	大剑	624	斩击斧	702	会心率+10%	右/小	25%	1	—	—	—	—
	太刀	429	轻弩	169								
	片手剑/双剑	182	重弩	195								
	锤子/狩猎笛	676	弓	156								
	长枪/铳枪	299	—	—								
4	大剑	672	斩击斧	756	—	左/小	10%	1	20%	0	—	—
	太刀	462	轻弩	182								
	片手剑/双剑	196	重弩	210								
	锤子/狩猎笛	728	弓	168								
	长枪/铳枪	322	—	—								
5	大剑	720	斩击斧	810	防御力+15	—	5%	2	25%	1	—	—
	太刀	495	轻弩	195								
	片手剑/双剑	210	重弩	225								
	锤子/狩猎笛	780	弓	180								
	长枪/铳枪	345	—	—								
6	大剑	768	斩击斧	864	会心率+15%	右/小	—	—	15%	1	—	—
	太刀	528	轻弩	208								
	片手剑/双剑	224	重弩	240								
	锤子/狩猎笛	832	弓	191								
	长枪/铳枪	368	—	—								
7	大剑	816	斩击斧	918	—	左右/小	—	—	15%	1	—	—
	太刀	561	轻弩	221								
	片手剑/双剑	238	重弩	255								
	锤子/狩猎笛	884	弓	204								
	长枪/铳枪	391	—	—								
8	大剑	816	斩击斧	918	会心率+15%	左/小	—	—	12%	2	—	—
	太刀	561	轻弩	221								
	片手剑/双剑	238	重弩	255								
	锤子/狩猎笛	884	弓	204								
	长枪/铳枪	391	—	—								
9	大剑	816	斩击斧	918	防御力+20	—	—	—	8%	2	20%	0
	太刀	561	轻弩	221								
	片手剑/双剑	238	重弩	255								
	锤子/狩猎笛	884	弓	204								
	长枪/铳枪	391	—	—								
10	大剑	864	斩击斧	972	—	左右/小	—	—	5%	2	30%	1
	太刀	594	轻弩	234								
	片手剑/双剑	252	重弩	270								
	锤子/狩猎笛	936	弓	216								
	长枪/铳枪	414	—	—								
11	大剑	816	斩击斧	918	防御力+20	—	—	—	—	—	25%	1
	太刀	561	轻弩	221								
	片手剑/双剑	238	重弩	255								
	锤子/狩猎笛	884	弓	204								
	长枪/铳枪	391	—	—								
12	大剑	864	斩击斧	972	会心率+20%	左/大	—	—	—	—	12%	2
	太刀	594	轻弩	234								
	片手剑/双剑	252	重弩	270								
	锤子/狩猎笛	936	弓	216								
	长枪/铳枪	414	—	—								
13	大剑	912	斩击斧	1026	—	右/小	—	—	—	—	8%	2
	太刀	627	轻弩	247								
	片手剑/双剑	266	重弩	285								
	锤子/狩猎笛	988	弓	228								
	长枪/铳枪	437	—	—								
14	大剑	1104	斩击斧	1242	会心率-25%	左右/大	—	—	—	—	5%	2
	太刀	759	轻弩	299								
	片手剑/双剑	322	重弩	345								
	锤子/狩猎笛	1196	弓	276								
	长枪/铳枪	529	—	—								

小知识——用发掘装备交换大地の结晶

本作大地の结晶的使用率不低，除了平时采矿外，使用发掘装备交换也不失为一个快速获得的好方法，同时也能处理掉不要的发掘装备。换大地の结晶主要用的是珍稀度4的发掘装备，其鉴定时消耗的是天空の结晶、高级或最高级研磨材，将其换成旅团点数后，可获得大地の结晶5个、研磨材2个、铠玉1个，如有许多用不到的珍稀度4发掘装备的话，就可一下子获得大量的大地の结晶。

附表2·各类型发掘武器强化数值一览

类型	强化阶段	大剑	太刀	片手剑/双剑	锤子/狩猎笛	长枪/铳枪	斩击斧	轻弩	重弩	弓	防御力/会心率	子弹偏离程度	强化所需铠玉
1	Lv1	528	363	154	572	253	594	143	165	132	—	—	—
	Lv2	576	396	168	624	276	648	156	180	144	—	—	上铠玉
	Lv3	720	495	210	780	345	810	195	225	180	—	—	尖铠玉
	Lv4	768	528	224	832	368	864	208	240	192	—	—	重铠玉
2	Lv1	576	396	168	624	276	648	156	180	144	防御力+10	—	—
	Lv2	624	429	182	676	299	702	169	195	156	防御力+10	—	上铠玉
	Lv3	768	528	224	832	368	864	208	240	192	防御力+10	—	尖铠玉
	Lv4	816	561	238	884	391	918	221	255	204	防御力+10	—	重铠玉
3	Lv1	624	429	182	676	299	702	169	195	156	会心率+10%	右/小	—
	Lv2	672	462	196	728	322	756	182	210	168	会心率+10%	右/小	上铠玉
	Lv3	768	528	224	832	368	864	208	240	192	会心率+10%	—	尖铠玉
	Lv4	816	561	238	884	391	918	221	255	204	会心率+10%	—	重铠玉
4	Lv1	672	462	196	728	322	756	182	210	168	—	左/小	—
	Lv2	720	495	210	780	345	810	195	225	180	—	左/小	上铠玉

类型	强化阶段	大剑	太刀	片手剑/双剑	锤子/狩猎笛	长枪/铳枪	斩击斧	轻弩	重弩	弓	防御力/会心率	子弹偏离程度	强化所需铠玉
4	Lv3	816	561	238	884	391	918	221	255	204	—	左/小	尖铠玉
	Lv4	864	594	252	936	414	972	234	270	216	—	—	重铠玉
5	Lv1	720	495	210	780	345	810	195	225	180	防御力+15	—	—
	Lv2	816	561	238	884	391	918	221	255	204	防御力+15	—	上铠玉
	Lv3	864	594	252	936	414	972	234	270	216	防御力+15	—	尖铠玉
	Lv4	912	627	266	988	437	1026	247	285	228	防御力+15	—	重铠玉
6	Lv1	768	528	224	832	368	864	208	240	192	会心率+15%	右/小	—
	Lv2	816	561	238	884	391	918	221	255	204	会心率+15%	右/小	尖铠玉
	Lv3	864	594	252	936	414	972	234	270	216	会心率+15%	—	坚铠玉
	Lv4	912	627	266	988	437	1026	247	285	228	会心率+15%	—	重铠玉
7	Lv1	816	561	238	884	391	918	221	255	204	—	左右/小	—
	Lv2	864	594	252	936	414	972	234	270	216	—	左右/小	尖铠玉
	Lv3	912	627	266	988	437	1026	247	285	228	—	左右/小	坚铠玉
	Lv4	960	660	280	1040	460	1080	260	300	240	—	左右/小	重铠玉
8	Lv1	816	561	238	884	391	918	221	255	204	会心率+15%	左/小	—
	Lv2	864	594	252	936	414	972	234	270	216	会心率+15%	左/小	尖铠玉
	Lv3	912	627	266	988	437	1026	247	285	228	会心率+15%	左/小	坚铠玉
	Lv4	960	660	280	1040	460	1080	260	300	240	会心率+15%	左/小	重铠玉
9	Lv1	816	561	238	884	391	918	221	255	204	防御力+20	—	—
	Lv2	864	594	252	936	414	972	234	270	216	防御力+20	—	尖铠玉
	Lv3	912	627	266	988	437	1026	247	285	228	防御力+20	—	坚铠玉
	Lv4	960	660	280	1040	460	1080	260	300	240	防御力+20	—	重铠玉
10	Lv1	864	594	252	936	414	972	234	270	216	—	左右/小	—
	Lv2	912	627	266	988	437	1026	247	285	228	—	左右/小	尖铠玉
	Lv3	960	660	280	1040	460	1080	260	300	240	—	—	坚铠玉
	Lv4	1008	693	294	1092	483	1134	273	315	252	—	—	重铠玉
11	Lv1	816	561	238	884	391	918	221	255	204	防御力+20	—	—
	Lv2	864	594	252	936	414	972	234	270	216	防御力+20	—	坚铠玉
	Lv3	912	627	266	988	437	1026	247	285	228	防御力+20	—	重铠玉
	Lv4	1008	693	294	1092	483	1134	273	315	252	防御力+20	—	真铠玉
12	Lv1	864	594	252	936	414	972	234	270	216	会心率+20%	左/大	—
	Lv2	912	627	266	988	437	1026	247	285	228	会心率+20%	左/大	坚铠玉
	Lv3	960	660	280	1040	460	1080	260	300	240	会心率+20%	左/小	重铠玉
	Lv4	1008	693	294	1092	483	1134	273	315	252	会心率+20%	左/小	真铠玉
13	Lv1	912	627	266	988	437	1026	247	285	228	—	右/小	—
	Lv2	960	660	280	1040	460	1080	260	300	240	—	右/小	坚铠玉
	Lv3	1008	693	294	1092	483	1134	273	315	252	—	—	重铠玉
	Lv4	1056	726	308	1144	506	1188	286	330	264	—	—	真铠玉
14	Lv1	1104	759	322	1196	529	1242	299	345	276	会心率-25%	左右/大	—
	Lv2	1104	759	322	1196	529	1242	299	345	276	会心率-20%	左右/大	坚铠玉
	Lv3	1104	759	322	1196	529	1242	299	345	276	会心率-15%	左右/小	重铠玉
	Lv4	1104	759	322	1196	529	1242	299	345	276	会心率-10%	左右/小	真铠玉

发掘武器的属性值

弩炮以外的发掘武器的属性会按照右边的流程进行抽选，和一般武器一样，分为通常属性的火、水、雷、冰、龙以及异常状态属性的毒、麻痹、睡眠、爆破，要注意的是双刀不会和一般武器一样时有双属性，而弓由于不会抽选异常状态属性，取而代之会比较容易抽选到通常属性。

越好的发掘武器越容易附加到属性值，比如从荣光の武器鉴定出来的弓75%都会带属性。另外通常属性中的龙和异常状态属性的睡眠是比较难抽选出来。还有大剑以及狩猎笛的属性值为1.5倍，片手剑、双剑、弓的属性值为0.75倍，在和其他武器进行横向比较时需注意。

属性值抽选

属性值抽选流程

1.接近武器/弓的属性有无的抽选

※无属性时点数为0，并且不会进行以下的抽选

↓

2.属性种类的抽选

↓

3.属性值抽选

↓

4.武器种类的属性补正

↓

5.决定属性值

附表1・接近武器的属性有无

属性的种类	傷ついた武器	历战の武器	荣光の武器
无属性	55%	45%	35%
通常属性	30%	35%	40%
异常状态属性	15%	20%	25%

附表2・弓的属性有无

属性的种类	傷ついた武器	历战の武器	荣光の武器
无属性	65%	45%	25%
通常属性	35%	55%	75%

附表3・属性的种类

	火	水	雷	冰
通常属性	30%	25%	20%	15%

	毒	麻痹	睡眠	爆破
异常状态属性	40%	30%	10%	20%

附表4・通常属性的属性值

属性值※	傷ついた武器		历战の武器		荣光の武器	
	抽选几率	点数	抽选几率	点数	抽选几率	点数
120	18%	2	—	—	—	—
(150)	14%	1	—	—	—	—
170	22%	2	—	—	—	—
(200)	12%	1	—	—	—	—
190	12%	2	18%	2	—	—
(210)	10%	1	16%	1	—	—
230	5%	2	22%	2	—	—
(250)	7%	1	15%	1	—	—
260	—	—	13%	2	—	—
(270)	—	—	8%	1	—	—
290	—	—	4%	2	20%	2
(310)	—	—	6%	1	16%	1
320	—	—	—	—	24%	2
(330)	—	—	—	—	16%	1
340	—	—	—	—	12%	2
(370)	—	—	—	—	6%	1
380	—	—	—	—	2%	2
(420)	—	—	—	—	4%	1

※括号内为无属性武器发动了技能“觉醒”后的属性值。

附表5・异常状态属性的属性值

属性值※	傷ついた武器		历战の武器		荣光の武器	
	抽选几率	点数	抽选几率	点数	抽选几率	点数
140	21%	2	—	—	—	—
(170)	19%	1	—	—	—	—
170	23%	2	21%	2	—	—
(190)	17%	1	18%	1	—	—
180	8%	2	25%	2	—	—
(200)	12%	1	16%	1	—	—
190	—	—	5%	2	28%	2
(210)	—	—	8%	1	24%	1

属性值※	伤ついた武器		历战の武器		荣光の武器	
	抽选几率	点数	抽选几率	点数	抽选几率	点数
200	—	—	—	—	20%	2
（220）	—	—	—	—	19%	1
220	—	—	—	—	3%	2
（240）	—	—	—	—	6%	1

※括号内为无属性武器发动了技能“觉醒”后的属性值。

附表6・武器种类的属性补正

大剑/狩猎笛	×1.5
片手剑/双剑/弓	×0.75

轻弩的速射性能和可装填弹种

轻弩的速射性能在鉴定时从以下的16种类型中抽选。要注意的是速射性能种类和可装填弹种是相关联的，之前最大装填数抽选时抽到的弹种和装填数就是实际可装填的弹数和装填数。还有珍稀度6以上的轻弩可以使用界限解除，所以就算抽不到好的速射性能也可选择界限解除，不用急着卖掉。



▲重视速射性能的话推荐选择射击硬直少的弹种，但如果是以使用射击硬直大的弹种为主就不妨使用界限解除了。

附表1・轻弩的速射对应弹种和发射数

类型	伤ついた武器		历战の武器		荣光の武器		速射对应弹种和发射数		
	抽选几率	点数	抽选几率	点数	抽选几率	点数	速射1	速射2	速射3
1	20%	0	—	—	—	—	Lv1通常弹×5	—	—
2	25%	1	—	—	—	—	Lv2贯通弹×3	—	—
3	25%	1	—	—	—	—	Lv1散弹×3	Lv1毒弹×3	—
4	15%	2	16%	1	—	—	冰结弹×3	Lv2通常弹×3	—
5	15%	2	16%	1	—	—	Lv2通常弹×4	Lv2贯通弹×3	—
6	—	—	12%	0	—	—	Lv1散弹×3	Lv1毒弹×3	—
7	—	—	20%	1	—	—	Lv1散弹×3	Lv1麻痹弹×2	—
8	—	—	20%	1	—	—	Lv2贯通弹×3	Lv1减气弹×3	—
9	—	—	8%	2	18%	1	火炎弹×3	Lv2通常弹×3	—
10	—	—	8%	2	18%	1	电击弹×3	Lv1彻甲榴弹×3	—
11	—	—	—	—	18%	1	水冷弹×3	斩裂弹×2	—
12	—	—	—	—	10%	0	Lv1睡眠弹×3	Lv1麻痹弹×2	—
13	—	—	—	—	18%	1	冰结弹×3	Lv1散弹×3	—
14	—	—	—	—	6%	2	Lv2贯通弹×3	Lv2通常弹×4	Lv2毒弹×2
15	—	—	—	—	6%	2	火炎弹×4	Lv2毒弹×2	Lv1扩散弹×2
16	—	—	—	—	6%	2	Lv2通常弹×3	电击弹×3	火炎弹×4

附表2・各类型轻弩的可装填弹种

类型	Lv1通常弹	Lv2通常弹	Lv3通常弹	Lv1贯通弹	Lv2贯通弹	Lv3贯通弹	Lv1散弹	Lv2散弹	Lv3散弹	Lv1彻甲榴弹	Lv2彻甲榴弹	Lv3彻甲榴弹	Lv1扩散弹	Lv2扩散弹	Lv3扩散弹	Lv1回复弹	Lv2回复弹	Lv1毒弹	Lv2毒弹	Lv1麻痹弹	Lv2麻痹弹	Lv1睡眠弹	Lv2睡眠弹	Lv1减气弹	Lv2减气弹	火炎弹	水冷弹	电击弹	冰结弹	灭龙弹	捕获用麻醉弹	ペイント弹	鬼人弹	硬化弹	斩裂弹
1	●	●	●	●	—	—	●	●	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	●	—	—	—
2	●	●	—	●	●	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	●	—	●	●	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—
3	●	●	—	—	—	—	●	●	—	●	—	—	—	—	—	●	●	●	●	●	—	●	—	●	—	—	●	—	—	—	●	●	●	●	—
4	●	●	●	●	●	—	●	—	—	●	●	—	●	●	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	●	—	—	—
5	●	●	—	●	●	—	●	●	—	●	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	●	●	●	●	—
6	●	●	—	●	—	—	●	●	—	●	—	—	●	—	—	●	●	●	●	—	—	●	●	—	—	●	—	—	—	—	●	●	●	●	—
7	●	●	—	●	—	—	●	●	—	●	—	—	●	—	—	●	●	—	—	●	●	●	●	—	—	—	—	●	—	—	●	●	●	●	—
8	●	●	●	—	●	—	●	●	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	●	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	●	●	—	—	—
9	●	●	●	●	—	●	●	—	●	●	●	—	●	●	—	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	●	—	—	—
10	●	●	●	—	●	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	—	●	—	—	—	●	—	—	—	●	—	—	●	●	●	●	●
11	●	●	●	—	—	—	●	●	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	●	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	●	●	—	—	●
12	●	●	—	●	—	—	●	●	—	●	—	—	●	—	—	●	●	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	●	—	—	●	●	●	●	—
13	●	●	●	—	●	—	●	—	●	—	●	—	●	●	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	●	—	●	●	—	●	—
14	●	●	●	—	●	●	—	●	—	●	—	—	●	—	—	●	●	●	●	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	●	●	●	●	●
15	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	—	●	●	●	●	●	●	●	●	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	●	●	—	—
16	●	●	—	●	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	—	●	—	—	—	●	●	●	●	●	●	●	—	—	—

重弩的蹲射性能和可装填弹种

重弩的蹲射性能在鉴定时从以下的16种类型中抽选。和轻弩一样，蹲射性能种类和可装填弹种是相关联的，之前最大装填数抽选时抽到的弹种和装填数就是实际可装填的弹数和装填数。珍稀度6以上的重弩可以使用界限解除，所以当抽到的蹲射不怎样时，也可选择界限解除来使用。



▲重视蹲射性能的话，可以从通常弹和各种贯通弹的对应情况来挑选，另外各属性弹也可列入选择。

附表1・重弩的蹲射对应弹种

类型	伤ついた武器		历战の武器		荣光の武器		蹲射对应弹种			
	抽选几率	点数	抽选几率	点数	抽选几率	点数	蹲射1	蹲射2	蹲射3	蹲射4
1	20%	0	—	—	—	—	Lv2通常弹	—	—	—
2	25%	1	—	—	—	—	Lv2通常弹	Lv2散弹	—	—
3	25%	1	—	—	—	—	Lv2贯通弹	Lv1减气弹	—	—
4	15%	2	16%	1	—	—	Lv2散弹	Lv2毒弹	Lv2通常弹	—
5	15%	2	16%	1	—	—	Lv2贯通弹	斩裂弹	—	—
6	—	—	12%	0	—	—	Lv1贯通弹	水冷弹	—	—
7	—	—	20%	1	—	—	Lv2通常弹	火炎弹	—	—
8	—	—	20%	1	—	—	Lv2散弹	Lv2通常弹	—	—
9	—	—	8%	2	18%	1	电击弹	Lv1麻痹弹	斩裂弹	—
10	—	—	8%	2	18%	1	Lv2贯通弹	水冷弹	Lv1减气弹	—
11	—	—	—	—	18%	1	Lv2散弹	Lv2毒弹	火炎弹	—
12	—	—	—	—	10%	0	Lv2通常弹	Lv3贯通弹	—	—
13	—	—	—	—	18%	1	Lv3扩散弹	冰结弹	Lv2贯通弹	—
14	—	—	—	—	6%	2	电击弹	Lv1麻痹弹	斩裂弹	—
15	—	—	—	—	6%	2	Lv2通常弹	Lv2彻甲榴弹	火炎弹	—
16	—	—	—	—	6%	2	Lv3贯通弹	水冷弹	Lv2减气弹	Lv3通常弹

附表2・各类型重弩的可装填弹种

类型	Lv1通常弹	Lv2通常弹	Lv3通常弹	Lv1贯通弹	Lv2贯通弹	Lv3贯通弹	Lv1散弹	Lv2散弹	Lv3散弹	Lv1彻甲榴弹	Lv2彻甲榴弹	Lv3彻甲榴弹	Lv1扩散弹	Lv2扩散弹	Lv3扩散弹	Lv1回复弹	Lv2回复弹	Lv1毒弹	Lv2毒弹	Lv1麻痹弹	Lv2麻痹弹	Lv1睡眠弹	Lv2睡眠弹	Lv1减气弹	Lv2减气弹	火炎弹	水冷弹	电击弹	冰结弹	灭龙弹	捕获用麻醉弹	ペイント弹	鬼人弹	硬化弹	斩裂弹	爆破弹
1	●	●	●	●	—	—	●	—	—	—	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—	●	●	—	●	●	—
2	●	●	●	●	—	—	●	●	—	●	—	—	●	●	—	●	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	●	—	●	●	—
3	●	●	●	—	●	●	—	●	●	—	●	●	—	●	—	●	—	—	—	—	—	●	●	●	—	●	—	●	—	—	●	●	●	●	—	—
4	●	●	—	●	●	●	●	●	—	●	—	—	●	—	—	●	●	●	●	—	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	●	●	—	—	●	—
5	●	●	●	—	●	●	—	●	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	●	●	—	—	●	—	●	—	—	●	●	●	●	●	●
6	●	●	—	●	●	—	●	●	●	●	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	●	●	●	—	—	●	—	—	—	●	●	—	—	●	—
7	●	●	●	●	—	—	●	—	—	●	—	—	●	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	—	●	●	—	●	●	—
8	●	●	—	●	●	●	●	●	—	—	—	—	●	—	—	●	—	●	—	●	—	●	—	●	—	●	—	—	—	—	●	●	—	—	—	—
9	●	●	—	●	●	—	●	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	●	—	●	●	●
10	●	●	●	●	●	●	●	—	—	●	●	—	—	—	—	●	●	—	—	●	●	—	—	●	●	—	●	●	●	—	●	●	●	●	●	●
11	●	●	●	●	●	—	●	●	—	—	—	—	●	●	—	●	—	●	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	●	●	—	●	●
12	●	●	—	●	—	●	●	—	—	—	●	—	—	●	—	●	●	●	—	●	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	●	●	●	—	—	●

类型	Lv1通常弹	Lv2通常弹	Lv3通常弹	Lv1贯通弹	Lv2贯通弹	Lv3贯通弹	Lv1散弹	Lv2散弹	Lv3散弹	Lv1彻甲榴弹	Lv2彻甲榴弹	Lv3彻甲榴弹	Lv1扩散弹	Lv2扩散弹	Lv3扩散弹	Lv1回复弹	Lv2回复弹	Lv1毒弹	Lv2毒弹	Lv1麻痹弹	Lv2麻痹弹	Lv1睡眠弹	Lv2睡眠弹	Lv1减气弹	Lv2减气弹	火炎弹	水冷弹	电击弹	冰结弹	灭龙弹	捕获用麻醉弹	ペイント弹	鬼人弹	硬化弹	斩裂弹	爆破弹
13	●	—	●	—	●	●	—	—	●	—	●	—	—	●	●	—	●	●	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	●	—	●	●	●	—	—	●
14	●	●	—	●	●	—	●	●	—	●	●	—	●	●	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	●	●	—	●	●	●
15	●	●	—	●	●	●	●	●	●	—	●	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	●	●	●	—	●
16	●	—	●	—	●	●	—	—	—	—	—	●	—	—	—	—	●	—	—	—	●	—	—	—	●	—	●	—	●	—	●	●	●	●	●	●

发掘武器的镶嵌槽和装饰品

发掘武器是否有镶嵌槽和镶嵌槽的数量是根据之前几个步骤抽选得到的点数总和决定的。

发掘武器有镶嵌槽时还会进行是否有装饰品的抽选，有装饰品的情况下，会根据武器是剑士还是射手使用的来决定装饰品的种类。

发掘武器的装饰品是发掘装备专用，鉴定出来时就会固定在装备上，无法卸下。同时有装饰品的话必定是填满所有镶嵌槽，不会留下空格。

发掘武器的镶嵌槽数和装饰品抽选

附表1・伤ついた武器的镶嵌槽抽选

之前步骤的合计点数	镶嵌槽数		出现装饰品几率
	无	1	
0	—	100%	40%
1	5%	95%	35%
2	10%	90%	30%
3	15%	85%	25%
4	25%	75%	20%
5	35%	65%	18%
6	45%	55%	10%
决定珍稀度的点数	0	1	+1

附表2・历战の武器的镶嵌槽抽选

之前步骤的合计点数	镶嵌槽数			出现装饰品几率
	无	1	2	
0	—	—	100%	60%
1	—	20%	80%	50%
2	5%	25%	70%	40%
3	10%	30%	60%	35%
4	15%	35%	50%	30%
5	25%	40%	35%	25%
6	35%	45%	20%	20%
决定珍稀度的点数	0	1	2	+1

附表3・荣光の武器的镶嵌槽抽选

之前步骤的合计点数	镶嵌槽数				出现装饰品几率
	无	1	2	3	
0	—	10%	50%	40%	70%
1	—	15%	45%	40%	60%
2	5%	15%	45%	35%	50%
3	10%	20%	40%	30%	45%
4	15%	20%	40%	25%	40%
5	20%	25%	35%	20%	35%
6	30%	25%	30%	15%	30%
决定珍稀度的点数	0	1	2	3	+1

关于决定珍稀度的点数

发掘武器抽选到镶嵌槽的情况下，根据镶嵌槽数来加点，如1个镶嵌槽就是1点，2个就是2点，如此类推。这个点数加上之前累计的点数，将决定发掘武器的珍稀度。

附表4・剑士武器镶嵌槽为1时对应的装饰品

装饰品	技能	点数	抽选几率
刀匠珠【1】	刀匠	2	25%
状耐珠【1】	状态耐性	2	18%
回术真珠【1】	回避术	3	34%
护收真珠【1】	护石收集	3	10%
强欲真珠【1】	强欲	3	13%

附表5・剑士武器镶嵌槽为2时对应的装饰品

装饰品	技能	点数	抽选几率
刀匠珠【2】	刀匠	3	20%
状耐珠【2】	状态耐性	3	18%
回术珠【2】	回避术	4	25%
护收真珠【2】	护石收集	4	17%
强欲真珠【2】	强欲	4	20%

附表5・剑士武器镶嵌槽为3时对应的装饰品

装饰品	技能	点数	抽选几率
刀匠真珠【3】	刀匠	4	15%
状耐真珠【3】	状态耐性	4	20%
回术真珠【3】	回避术	5	30%
护收珠【3】	护石收集	6	15%
强欲珠【3】	强欲	6	20%

附表6・射手武器镶嵌槽为1时对应的装饰品

装饰品	技能	点数	抽选几率
射手珠【1】	射手	2	25%
怒珠【1】	怒	2	18%
顽强真珠【1】	顽强	3	34%
护收真珠【1】	护石收集	3	10%
强欲真珠【1】	强欲	3	13%

附表7・射手武器镶嵌槽为2时对应的装饰品

装饰品	技能	点数	抽选几率
射手珠【2】	射手	3	20%
怒珠【2】	怒	3	18%
顽强珠【2】	顽强	4	25%
护收真珠【2】	护石收集	4	17%
强欲真珠【2】	强欲	4	20%

附表8・射手武器镶嵌槽为3时对应的装饰品

装饰品	技能	点数	抽选几率
射手真珠【3】	射手	4	15%
怒真珠【3】	怒	4	20%
顽强真珠【3】	顽强	5	30%
护收珠【3】	护石收集	6	15%
强欲珠【3】	强欲	6	20%

发掘武器的外观抽选

发掘武器的外观和名称和之前公会任务报酬一样由A～H八个配置决定，不过要注意的是这个规则只适合公会任务出的发掘武器，探索任务只有下位的A和上位的C两种配置，比如如果在上位探索中获得了发掘武器，那就固定是C配置，如果入手装备倾向是大剑/太大中的大剑的话，对照附表3可得知入手的武器外观是ジ－クムント。

公会任务出的发掘武器的外观抽选在任务等级在Lv30以下时固定为A，Lv31以上时则根据任务的目标怪物而定，比如在Lv31的黑轰龙任务中入手了历战的武器，那外观抽选就是F配置，如果入手装备倾向是锤子/狩猎笛中的锤子话，对照附表3可得知入手的武器外观是鬼铁丸或ナナ＝トリ。还有要注意像例子中这种有两种武器的情况时，抽选的几率两种武器为各一半，而如果是狩猎2只怪物的任务，抽选结果则以难度较高的怪物优先。

附表1・探索任务发掘武器抽选配置

探索种类	伤ついた武器	历战の武器	荣光の武器
下位	A	—	—
上位	C	—	—

附表2・公会任务发掘武器抽选配置

公会任务的狩猎・讨伐对象	伤ついた武器	历战の武器	荣光の武器
Lv30以下公会任务	A	—	—
蓝速龙王	B	B	B
大怪鸟	B	B	C
岩龙	B	C	C
青怪鸟	C	C	C
桃岩龙	B	C	D
雷狼龙	D	D	D
轰龙	C	D	E
黑蚀龙	D	D	E
麒麟	E	E	E
碎龙	D	E	F
黑轰龙	E	F	F
狱狼龙	F	F	F
黑狼鸟	E	F	G
天回龙	F	G	G
金狮子※	G	G	G
麒麟亚种	F	G	H
钢龙	G	H	H
炎王龙	H	H	H

※Lv76以上时为激昂金狮子。



附表3·入手装备倾向和对应的武器外观

入手装备倾向	类别	配置				对应外观
大剑/太刀	大剑	A	B	—	—	41式对飞龙大剑
		C	D	—	—	ジ-クムント
		E	—	—	—	雷剑
		F	—	—	—	封龙剑
		G	H	—	—	辉剑
	太刀	A	B	—	—	冻刃
		C	D	—	—	飞龙刀
		E	—	—	—	成败刀
		F	—	—	—	军刀
		G	H	—	—	ラスティクレイモア
片手剑/双剑	片手剑	A	B	—	—	マスタ-バング
		C	—	—	—	ヒドゥンエッジ
		D	—	—	—	フロストエッジ
		E	—	—	—	チュクチュク
		F	—	—	—	峰山小太刀
		G	H	—	—	ゴ-ルドマロウ
	双剑	A	B	—	—	ランボスクロウズ
		C	D	—	—	ギルドナイトセ-バ-
		E	—	—	—	王双刃
		F	—	—	—	テッセン
		G	H	—	—	祭囃子·无形ノ调
锤子/狩猎笛	锤子	A	B	—	—	ウォ-バッシュ
		C	D	—	—	ヒドゥンブレイカ-
		E	—	—	—	ねこハンマ-
		F	—	—	—	鬼铁丸
		F	—	—	—	ナナ=トリ
		G	H	—	—	星砕きプロメテオル
	狩猎笛	A	B	—	—	ガンズ=ロック
		C	D	—	—	ウネリシエルン
		E	F	—	—	狱琴
		G	H	—	—	ゴルトリコ-ダ-
长枪/铳枪	长枪	A	B	—	—	合战枪
		C	D	—	—	トゥ-スランス
		E	—	—	—	バベル
		F	—	—	—	龙骑枪
		G	H	—	—	シルバ-プロミネンス
	铳枪	A	B	—	—	フルボルテ-ジ
		C	D	—	—	プリンセスバ-スト
		E	—	—	—	ナナ=ハウル
		F	—	—	—	ジェネラルパルド
		G	H	—	—	シルバ-ル-ク
斩击斧	斩击斧	A	B	—	—	ディ-エッジ
		C	D	—	—	龙姬の剑斧
		E	F	—	—	豪剑斧
		G	—	—	—	ヒドゥンアックス
		H	—	—	—	王剑斧
弓/弩炮	轻弩	A	B	—	—	ボルボバレット
		E	F	—	—	雷炮
	重弩	C	D	—	—	デュエルスタップ
		G	H	—	—	カオスウイング
	弓	A	B	C	D	クイ-ンブラスタ-
		E	—	—	—	プロミネンスボウ
		F	—	—	—	霸弓レラカムトルム
		F	—	—	—	钢冰马弓
		G	H	—	—	歼灭と破坏の刚弓

发掘防具的性能

发掘防具的性能会按照右边所示的流程进行抽选，和发掘武器一样，根据鉴定结果每个步骤都有相应的点数，步骤1～3的点数合计影响步骤4的镶嵌槽数和装饰品的抽选，流程1～4的点数合计决定防具的珍稀度。另外要注意在步骤1抽选防具职业类型时，鉴定出来的是剑士防具的话点数为2，射手防具的话点数则为1。

鉴定出的防具是剑士用或射手用是会根据玩家当时使用的猎人职业决定的，如果当时自己是剑士职业则有80%的几率鉴定出剑士防具，剩下20%是射手防具，而职业是射手时也同理。



发掘武器的珍稀度

发掘武器的珍稀度根据之前性能抽选时累计的点数而定，具体可参考下表。伤ついた武器最高珍稀度为3、历战の武器最高珍稀度为6、荣光の武器最高珍稀度为7，基本规则是性能越高的武器就越容易是高珍稀度。决定珍稀度的点数有不少是来自抽选镶嵌槽和装饰品步骤的，一般如果鉴定的是荣光の武器的话，镶嵌槽为3个再加上有装饰品就很大几率是珍稀度7。

发掘武器中有部分是会发光的，这也是和珍稀度一样，由之前累计下来的点数抽选决定的，累计的点数越高就越容易是发光武器，所以想获得发光武器的话最好是刷容易鉴定出高点数的荣光の武器。另外武器是否发光对性能没有影响。



▲珍稀度7的发掘武器一般都自带有装饰品，泛用性较低，所以不必一味地追求高珍稀度。



▲当点数累计有9或10，同时鉴定的是历战の武器或荣光の武器的话那就必定是发光武器。

刷发掘弩炮时的注意点

弩炮中轻弩和重弩所处的报酬入手配置是错开的，其中轻弩在配置A、B、E、F，重弩在C、D、G、H，具体根据讨伐的怪物而定，在选择任务时一定要注意，具体关系可参考下表。

荣光の武器弩炮和怪物的对应关系

轻弩	重弩
蓝速龙王	大怪鸟
麒麟	岩龙
轰龙	青怪鸟
黑蚀龙	桃岩龙
碎龙	雷狼龙
黑轰龙	黑狼鸟
狱狼龙	天回龙
—	麒麟亚种
—	钢龙
—	炎王龙
—	金狮子（激昂金狮子）

附表·发掘武器的珍稀度决定表

合计点数	发光几率	伤ついた武器	历战の武器	荣光の武器
0	—	珍稀度1	珍稀度3	珍稀度4
1	—			
2	—			
3	—	珍稀度2	珍稀度4	珍稀度5
4	—			
5	—			
6	15%	珍稀度3	珍稀度5	珍稀度6
7	32%			
8	75%			
9	100%	—	珍稀度6	珍稀度7
10	100%		—	

发掘防具性能的抽选流程

1.防具职业类型的抽选：点数1～2

↓ ·决定剑士防具还是射手防具，有80%的几率和自己当时职业一致。

2.防御力的抽选：点数0～2

↓ ·决定初期防御力

3.属性耐性值的抽选：点数0～2

↓ ·决定各属性的耐性值

4.镶嵌槽数和装饰品的抽选：点数0～4

↓ ·决定镶嵌槽数和装饰品

5.外观的抽选、珍稀度和是否闪光

·决定防具的外观、珍稀度和是否闪光



发掘防具的防御力

发掘防具的初期防御力是根据防具是哪种职业使用以及鉴定的发掘防具类型来进行抽选的，具体可参考附表1·2。研磨后的防具可在武具研磨工房进行防御力的强化，强化后的最终防御力依存于初期防御力，其中剑士防具初期防御力的分水岭是50，射手防具初期防御力的分水岭是28，在这两个数值以上和以下的防具的最终防御力有着很大的区别，基本可以作为挑选时的参考。



附表1・剑士防具初期防御力和强化资料

初期防御力	伤ついた防具		历战の防具		荣光の防具		强化所需的铠玉和可强化次数					最终防御力
	抽选几率	点数	抽选几率	点数	抽选几率	点数	上铠玉	尖铠玉	坚铠玉	重铠玉	真铠玉	
20	45%	0	—	—	—	—	1	4	7	3	—	86
24	40%	1	25%	0	—	—	1	4	8	2	—	91
30	10%	1	35%	1	15%	0	1	4	7	3	—	96
34	5%	2	20%	1	25%	0	1	5	6	3	—	99
50	—	—	15%	2	20%	1	—	4	6	3	2	112
55	—	—	5%	2	15%	1	—	4	6	2	3	115
70	—	—	—	—	12%	1	—	—	4	4	7	120
75	—	—	—	—	8%	2	—	—	3	4	8	122
80	—	—	—	—	5%	0	—	—	2	4	9	124
每强化一次增加的防御力							+3	+4	+5	+4	+2	—

附表2・射手防具初期防御力和强化资料

初期防御力	伤ついた防具		历战の防具		荣光の防具		强化所需的铠玉和可强化次数					最终防御力
	抽选几率	点数	抽选几率	点数	抽选几率	点数	上铠玉	尖铠玉	坚铠玉	重铠玉	真铠玉	
10	45%	0	—	—	—	—	2	4	7	2	—	51
12	40%	1	25%	0	—	—	2	4	8	1	—	54
16	10%	1	35%	1	15%	0	2	4	7	2	—	57
18	5%	2	20%	1	25%	0	2	5	6	2	—	59
28	—	—	15%	2	20%	1	—	4	7	3	1	68
30	—	—	5%	2	15%	1	—	4	7	2	2	69
38	—	—	—	—	12%	1	—	—	6	4	5	69
40	—	—	—	—	8%	2	—	—	5	4	6	69
43	—	—	—	—	5%	0	—	—	4	4	7	70
每强化一次增加的防御力							+2	+3	+3	+3	+1	—

发掘防具的属性耐性值

发掘防具的属性耐性值也是根据防具是哪种职业使用以及鉴定的发掘防具类型来进行抽选，两种职业各有15个类型。和发掘武器不同是，属性耐性值不会因为伤ついた防具、历战の防具和荣光の防具而产生性能上的差异，无论哪种防具都可以抽选到所有的类型，但由于考虑到荣光の防具鉴定出来的防具防御力较高，还是推荐以刷荣光の防具为主。另外，荣光の防具还比较容易入手到龙耐性高的防具。

值得一提的是，发掘防具和一般防具相比，两种职业防具在属性耐性值上的差异较小，所以就算剑士职业，通过发掘防具也能达到较高的属性耐性值。



▲射手防具龙属性耐性一个部位最多可达到8，所有部位都是8的话可将龙属性伤害减轻至将近一半。

附表1・剑士防具的耐性值

类型	各属性耐性值					伤ついた防具	历战の防具	荣光の防具	点数
	火	水	雷	冰	龙	抽选几率	抽选几率	抽选几率	
1	3	–2	0	–1	0	10%	8%	2%	0
2	0	3	–2	–1	0	10%	8%	2%	0
3	–2	–1	3	0	0	10%	8%	2%	0
4	–1	–2	0	3	0	10%	8%	2%	0
5	0	0	–2	–1	3	10%	8%	2%	0
6	5	–3	0	–1	0	8%	10%	8%	1
7	0	6	–3	–1	0	8%	10%	8%	1
8	–3	–1	5	0	0	8%	10%	8%	1
9	–3	–1	0	5	0	8%	10%	8%	1
10	0	0	–1	–3	5	8%	10%	8%	1
11	5	–2	0	–2	3	2%	2%	10%	2
12	0	5	–2	–2	3	2%	2%	10%	2
13	–2	–2	5	0	3	2%	2%	10%	2
14	–2	–2	0	5	3	2%	2%	10%	2
15	0	0	–3	–3	7	2%	2%	10%	2

附表2・射手防具的耐性值

类型	各属性耐性值					伤ついた防具	历战の防具	荣光の防具	点数
	火	水	雷	冰	龙	抽选几率	抽选几率	抽选几率	
1	4	–1	1	0	1	10%	8%	2%	0
2	1	4	–1	0	1	10%	8%	2%	0
3	–1	0	4	1	1	10%	8%	2%	0
4	0	–1	1	4	1	10%	8%	2%	0
5	1	1	–1	0	4	10%	8%	2%	0
6	6	–2	1	0	1	8%	10%	8%	1
7	1	6	–2	0	1	8%	10%	8%	1
8	–2	0	6	3	1	8%	10%	8%	1
9	–2	0	1	6	1	8%	10%	8%	1
10	1	1	0	–2	6	8%	10%	8%	1
11	6	–1	1	–1	4	2%	2%	10%	2
12	1	6	–1	–1	4	2%	2%	10%	2
13	–1	–1	6	1	4	2%	2%	10%	2
14	–1	–1	1	6	4	2%	2%	10%	2
15	0	1	–2	–2	8	2%	2%	10%	2

发掘防具强化时的注意点

发掘防具强化时的瓶颈在于入手困难的真铠玉的消费量，初期防御力越高的防具所消耗的真铠玉也越多，所以在真铠玉还不多的阶段，比起强化初期防御力高的防具，强化初期防御力在中上程度的防具会比较有效率。比如剑士防具里初期防御力为55的和射手防具里初期防御力为28的，消耗的真铠玉很少，而且强化到最高后和需要大量真铠玉堆起来的防具的最终防御力差不了太多。

发掘防具的镶嵌槽和装饰品

和发掘武器一样，发掘防具的镶嵌槽数量和装饰品的抽取也是根据之前鉴定步骤所累计下来的点数决定的。发掘防具除了装饰品的技能外不会再带其他的技能，而且最初带的装饰品不能卸下。还有虽然相较于发掘武器，发掘防具比较容易出比较多的镶嵌槽，带装饰品的几率也比较高，但在带有相同技能的情况下，防具的技能点数比武器的要少。



发掘装备的镶嵌槽数和装饰品抽选

附表1・伤ついた防具的镶嵌槽抽选

之前步骤的合计点数	镶嵌槽数		出现装饰品几率
	无	1	
0	—	100%	90%
1	5%	95%	80%
2	10%	90%	70%
3	15%	85%	60%
4	25%	75%	50%
5	35%	65%	40%
6	45%	55%	30%
决定珍稀度的点数	0	1	+1

附表2・历战の防具的镶嵌槽抽选

之前步骤的合计点数	镶嵌槽数			出现装饰品几率
	无	1	2	
0	—	—	100%	90%
1	—	20%	80%	85%
2	5%	25%	70%	75%
3	10%	30%	60%	65%
4	15%	35%	50%	60%
5	25%	40%	35%	50%
6	35%	45%	20%	40%
决定珍稀度的点数	0	1	2	+1

附表3・荣光の防具的镶嵌槽抽选

之前步骤的合计点数	镶嵌槽数				出现装饰品几率
	无	1	2	3	
0	—	5%	35%	60%	90%
1	—	15%	35%	50%	85%
2	—	20%	35%	45%	80%
3	—	25%	35%	40%	75%
4	—	30%	35%	35%	65%
5	5%	35%	30%	30%	55%
6	15%	35%	30%	20%	45%
决定珍稀度的点数	0	1	2	3	+1

关于决定珍稀度的点数

发掘防具抽选到镶嵌槽的情况下，根据镶嵌槽数来加点，如1个镶嵌槽就是1点，2个就是2点，如此类推。这个点数加上之前累计的点数，将决定发掘防具的珍稀度。

附表4・剑士防具镶嵌槽为1时对应的装饰品

装饰品	技能	点数	抽选几率
刀匠珠【1】	刀匠	2	15%
状耐珠【1】	状态耐性	2	20%
回术珠【1】	回避术	2	30%
居合珠【1】	居合	2	20%
护收珠【1】	护石收集	2	5%
强欲珠【1】	强欲	2	10%

发掘防具的外观抽选

发掘防具的外观和名称和发掘武器一样由A～H八个配置决定，还有探索任务出的发掘防具也是只有下位的A和上位的C两种配置，而公会任务的话Lv30以下时固定为A，Lv31以上时则视任务的目标怪物而定。

发掘防具的入手装备强项都由“○○シリーズ○（部位）”这样的固定格式表示，“○○シリーズ○”表示根据每个配置抽选出来的外观，“部位”则是指防具的头、胴、腕、腰、脚五个部位中的一个。比如在Lv31的轰龙任务中入手了历战の防具，对照附表2可得知配置是D，而入手装备倾向是“オリジナルシリーズA”的话，对照附表3可得知那鉴定出来的武器外观就是レウス系列的了。



▲同个配置抽选出来的外观，有25%的几率会出现稀有的外观。

附表1・探索任务发掘防具抽选配置

探索种类	傷ついた武器	历战の武器	荣光の武器
下位	A	—	—
上位	C	—	—

附表2・公会任务发掘防具抽选配置

公会任务的狩猎・讨伐对象	傷ついた武器	历战の武器	荣光の武器
Lv30以下公会任务	A	—	—
蓝速龙王	B	B	B
大怪鸟	B	B	C
岩龙	B	C	C
青怪鸟	C	C	C
桃岩龙	B	C	D
雷狼龙	D	D	D
轰龙	C	D	E
黑蚀龙	D	D	E
麒麟	E	E	E

公会任务的狩猎・讨伐对象	傷ついた武器	历战の武器	荣光の武器
碎龙	D	E	F
黑轰龙	E	F	F
狱狼龙	F	F	F
黑狼鸟	E	F	G
天回龙	F	G	G
金狮子※	G	G	G
麒麟亚种	F	G	H
钢龙	G	H	H
炎王龙	H	H	H

※Lv76以上时为激昂金狮子。

附表5・剑士防具镶嵌槽为2时对应的装饰品

装饰品	技能	点数	抽选几率
一心珠【2】	一心	3	20%
盾持珠【2】	盾持	3	20%
洁癖珠【2】	洁癖	3	30%
增幅珠【2】	增幅	3	15%
护收珠【2】	护石收集	3	5%
强欲珠【2】	强欲	3	10%

附表6・剑士防具镶嵌槽为3时对应的装饰品

装饰品	技能	点数	抽选几率
刀匠珠【3】	刀匠	3	5%
状耐珠【3】	状态耐性	3	15%
回术珠【3】	回避术	4	15%
居合珠【3】	居合	4	10%
一心珠【3】	一心	4	10%
盾持珠【3】	盾持	4	10%
洁癖珠【3】	洁癖	4	20%
增幅珠【3】	增幅	4	15%

附表7・射手防具镶嵌槽为1时对应的装饰品

装饰品	技能	点数	抽选几率
射手珠【1】	射手	2	15%
怒珠【1】	怒	2	20%
颈强珠【1】	颈强	2	30%
刚击珠【1】	刚击	2	20%
护收珠【1】	护石收集	2	5%
强欲珠【1】	强欲	2	10%

附表8・射手防具镶嵌槽为2时对应的装饰品

装饰品	技能	点数	抽选几率
一心珠【2】	一心	3	20%
盾持珠【2】	盾持	3	20%
洁癖珠【2】	洁癖	3	30%
增幅珠【2】	增幅	3	15%
护收珠【2】	护石收集	3	5%
强欲珠【2】	强欲	3	10%

附表9・射手防具镶嵌槽为3时对应的装饰品

装饰品	技能	点数	抽选几率
射手珠【3】	射手	3	5%
怒珠【3】	怒	3	15%
颈强珠【3】	颈强	4	15%
刚击珠【3】	刚击	4	10%
一心珠【3】	一心	4	10%
盾持珠【3】	盾持	4	10%
洁癖珠【3】	洁癖	4	20%
增幅珠【3】	增幅	4	15%

附表3・入手装备倾向和对应的防具外观

入手装备倾向	配置	对应外观
オリジナルシリーズA	A	アロイ
	B	インゴット
	C	レイア
	D	キリン
	E	ジンオウU
	F	クシャナ
	G	シルバーソル
	H	エスカドラ
オリジナルシリーズB	A	アロイ
	B	インゴット
	C	レイア
	D	レウス
		キリン
	E	リオハート
		ジンオウU
	F	リオソウル
		クシャナ
	G	シルバーソル
		キリンU
	H	エスカドラ
オリジナルシリーズC	A	アロイ
	B	インゴット
	C	レイア
	D	レウス
		キリン
	E	リオハート
		ジンオウU
	F	リオソウル
		クシャナ
	G	シルバーソル
	G	アカムト
	H	エスカドラ
オリジナルシリーズD	A	アロイ
	B	インゴット
	C	レイア
	D	フルフルU
		キリン
	E	ギザミ
		ジンオウU
	F	ゴア
		クシャナ
	G	キリンU
		アカムト
	H	エスカドラ
オリジナルシリーズE	A	アロイ
	B	インゴット
	C	レイア
	D	フルフルU
	E	ギザミ
	F	ゴア
	G	キリンU
	H	エスカドラ
オリジナルシリーズF	A	アロイ
	B	インゴット
	C	レイア
	D	キリン
	E	ジンオウU
	F	クシャナ
	G	アカムト
	H	エスカドラ
トライシリーズA	A	ルドロス
	B	フルフル
	C	ラギア
	D	レックス
	E	アーティア
	F	レックスU
	G	アーク/フィリア
	H	リベリオン/ライオット
トライシリーズB	A	ルドロス
	B	フルフル
	C	ラギア
	D	レックス
		フルフルU
	E	アーティア
		ギザミ
	F	レックスU
		ゴア
	G	アーク/フィリア
		キリンU
	H	リベリオン/ライオット
トライシリーズC	A	ルドロス
	B	フルフル
	C	ラギア
	D	レックス
		キリン
	E	アーティア
		ジンオウU
	F	レックスU
		クシャナ
	G	アーク/フィリア
		アカムト
	H	リベリオン/ライオット
トライシリーズD	A	ルドロス
	B	フルフル
	C	ラギア
	D	フルフルU
		キリン
	E	ギザミ
		ジンオウU
	F	ゴア
		クシャナ
	G	キリンU
		アカムト
	H	リベリオン/ライオット
トライシリーズE	A	ルドロス

入手装备倾向	配置	对应外观
トライシリーズE	B	フルフル
	C	ラギア
	D	フルフルU
	E	ギザミ
	F	ゴア
	G	キリンU
	H	リベリオン/ライオット
トライシリーズF	A	ルドロス
	B	フルフル
	C	ラギア
	D	キリン
	E	ジンオウU
	F	クシャナ
	G	アカムト
	H	リベリオン/ライオット
ドスシリーズA	A	ハンター
	B	ゲリョス
	C	ザザミ
	D	ゲリョスU
	E	残阳/常盘/东云/八千代
	F	晓丸/凛/曙丸/艳
	G	グリード
	H	ドラゴンX
ドスシリーズB	A	ハンター
	B	ゲリョス
	C	ザザミ
	D	ゲリョスU
		フルフルU
	E	残阳/常盘/东云/八千代
		ギザミ
	F	晓丸/凛/曙丸/艳
		ゴア
	G	グリード
		キリンU
	H	ドラゴンX
ドスシリーズC	A	ハンター
	B	ゲリョス
	C	ザザミ

入手装备倾向	配置	对应外观
ドスシリーズC	D	ゲリョスU
		キリン
	E	残阳/常盘/东云/八千代
		ジンオウU
	F	晓丸/凛/曙丸/艳
		クシャナ
	G	グリード
		アカムト
	H	ドラゴンX
ドスシリーズD	A	ハンター
	B	ゲリョス
	C	ザザミ
	D	フルフルU
		キリン
	E	ギザミ
		ジンオウU
	F	ゴア
		クシャナ
	G	キリンU
		アカムト
	H	ドラゴンX
ドスシリーズE	A	ハンター
	B	ゲリョス
	C	ザザミ
	D	フルフルU
	E	ギザミ
	F	ゴア
	G	キリンU
	H	ドラゴンX
ドスシリーズF	A	ハンター
	B	ゲリョス
	C	ザザミ
	D	キリン
	E	ジンオウU
	F	クシャナ
	G	アカムト
	H	ドラゴンX

发掘防具的珍稀度

发掘防具的珍稀度和发掘武器一样，由之前鉴定步骤累计下来的点数和发掘防具的类别而定，详细可参考附表1。和发掘武器相比，发掘防具由于累计点数要到7点才到达珍稀度6的要求，所以珍稀度6的防具相对较难入手，还有决定防具是哪种职业使用时，剑士防具有2点，而射手防具只有1点，所以射手防具最大合计点数只有9，要入手珍稀度7的防具也比较难。

发掘防具同样也会发光，但相较于累计6点就有机会抽选出发光的发掘武器，发掘防具需要累计到7点才到达发光的要求，入手难度要高一些，特别最大合计点数只有9的射手，要入手发光防具就更难了，要刷的话推荐刷容易鉴定出高点数的荣光の武器。另外发光与否对防具性能没有影响。

附表1・发掘防具的珍稀度决定表

合计点数	发光几率	伤ついた防具	历战の防具	荣光の防具
0	—	珍稀度1	珍稀度3	珍稀度4
1	—			
2	—			
3	—	珍稀度2	珍稀度4	珍稀度5
4	—			
5	—			
6	—			
7	32%	珍稀度3	珍稀度5	珍稀度6
8	75%			
9	100%	—	珍稀度6	珍稀度7
10	100%		—	

发掘武器和防具的技能区别

发掘武器和防具所带的装饰品里，武器所带的装饰品的技能点数比较高，与之相对，防具装饰品的点数虽然较低，但技能的种类较多，右表总结的是只有发掘防具才有的装饰品技能。如想发动发掘装备技能的话，共通的技能推荐通过武器武器+两个部位防具来发动，防具专用技能则用三个部位的防具来发动，这样能让技能点数最大化利用。

只有发掘防具才有的装饰品

装饰品	技能系统	技能	备注
居合珠	居合	居合术【力】	剑士防具专有
刚击珠	刚击	无慈悲	射手防具专有
一心珠	一心	精神力	剑士・射手共通
盾持珠	盾持	盾使い	
洁癖珠	洁癖	舞斗家	
增幅珠	增幅	属物强化	

发掘装备的使用和处理

探索和公会任务获得的发掘装备在一般的加工屋是处理不了的，需要去ナグリ村的武具研磨工房进行处理，处理包括了研磨、强化和旅团点数的还原。发掘装备在研磨前和研磨后的处理是不同的，以处理不想要发掘装备为例，研磨前可以直接卖掉，但研磨后就只能使用旅团点数还原来删除掉它。

附表・研磨前和研磨后发掘装备在处理上的不同

装备状态	选项	内容
研磨前	研磨	消耗特定的素材，将装备变为可使用状态
	卖掉	用装备换来金钱
研磨后	强化	消耗旅团点和铠玉提升装备的等级
	旅团点交换	用装备换来旅团点和特定的素材
	卖掉	无法进行

附表3・发掘武器强化所需费用

上铠玉强化一次所需费用=基本旅团点数×0.36+80
尖铠玉强化一次所需费用=基本旅团点数×0.48+100
坚铠玉强化一次所需费用=基本旅团点数×0.6+500
重铠玉强化一次所需费用=基本旅团点数×1.2+1000
真铠玉强化一次所需费用=基本旅团点数×1.2+2000

附表4・发掘防具强化所需费用

上铠玉强化一次所需费用=基本旅团点数×0.09+80
尖铠玉强化一次所需费用=基本旅团点数×0.12+100
坚铠玉强化一次所需费用=基本旅团点数×0.15+500
重铠玉强化一次所需费用=基本旅团点数×0.3+1000
真铠玉强化一次所需费用=基本旅团点数×0.3+2000

发掘装备的研磨和强化

研磨发掘装备使用的素材是根据鉴定前装备的种类决定的，强化时发掘武器使用特定的铠玉3个、发掘防具使用特定的铠玉1个，再根据铠玉的种类和装备珍稀度消耗一定的旅团点数，使用的铠玉根据装备的初期攻击力/防御力而定，具体可参考之前的部分。



附表1・研磨发掘装备所需的素材

种类	道具
伤ついた○○	大地の结晶×5、研磨材×3
历战の○○	天空の结晶×4、高级研磨材×3、狂龙结晶の欠片×2
荣光の○○	最高级研磨材×3、狂龙结晶×3、祸々しい狂龙结晶×1

附表2・强化时所需的基本旅团点数

珍稀度	武器	防具
1	800	500
2	1200	800
3	3000	1800
4	6000	3000
5	10000	4500
6	15000	6000
7	20000	8000

将发掘装备卖掉和换取点数

发掘装备除了在任务结算画面时卖掉外，研磨前状态下也可在自宅的道具箱里将其卖掉。研磨后的发掘装备不能卖，但可以在武具研磨工房用来交换成旅团点数，而且卖掉获得的金钱很少，所以研磨素材不紧张的话，还是研磨后交换成旅团点数比较划算。当发掘装备交换成旅团点数的同时，还会根据装备珍稀度获得相应的研磨材、结晶类素材和铠玉。

附表1・研磨前的装备贩卖价格

珍稀度	武器贩卖价格	防具贩卖价格
1	20	12
2	30	20
3	75	45
4	150	75
5	250	112
6	375	150
7	500	200

珍稀度	武器的返还点数	防具的返还点数	返还的素材
1	80	50	大地の结晶×3
2	120	80	大地の结晶×3、研磨材×2
3	300	180	大地の结晶×4、研磨材×2
4	800	300	大地の结晶×5、研磨材×2、铠玉×1
5	1000	450	天空の结晶×3、高级研磨材×2、上铠玉×1
6	1500	600	高级研磨材×2、狂龙结晶の欠片×1、坚铠玉×1
7	2000	800	高级研磨材×2、狂龙结晶×1、重铠玉×1



继《3》和《2R》借NDS平台重振旗鼓后，“《重装机兵》系列”的正统续作终于转战3DS。完全3D化和大量的语音、过场动画为游戏注入了新鲜的元素，而战车、通缉怪物等经典设定则依旧能带给玩家们熟悉的游戏体验。《重装机兵》向来以内容丰富、打法自由著称，本攻略会尽可能多地为广大读者介绍游戏的方方面面。

文 苍穹

角色扮演 RPG	重装机兵4 月光歌姬 メタルマックス4 ~月光のディ-ヴァ~		
角川Games	2013年11月7日	日版	1人
6980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

系统详解



设施相关

《重装机兵》的世界中有大量功能各异的设施，在上屏幕显示城镇风貌的同时，下屏的各种图标也能将此处的设施一览无余地展现给玩家。下面逐一介绍各种设施的具体功能。

猎人办公室（ハンタ-オフィス）： 可供探听通缉怪物（WANTEDモンスタ-）的情报、领取赏金、接受特别任务、购买DLC通缉怪物。选择“今周のタ-ゲット”时能接受随机的讨伐任务，击倒指定数量的目标敌人后能得到额外的赏金。部分城镇的猎人办公室还设有猎杀中心（ハンティングセンタ-），可供玩家进行猎杀挑战（チャレンジハント），完成挑战后可获得积分、提升名气等，具体请参看后文的“资料列表”部分。

旅馆： 住宿可回复角色的HP和特技使用次数，并解除战斗不能状态——本作中只要不是全军覆没，同伴在HP降为0后只需住宿就能恢复，明奇博士（ミンチ）的电击疗法只在玩家的队伍全灭时才会展现。此外，部分旅馆有梅、竹、松3种等级的房间，价格依次提升，但回复效果没有区别。不过在低等级房间住宿容易受到蚊子的骚扰，利用“カトール”类道具可以驱赶蚊虫，否则会被吸掉数点HP。

记录中心（メモリ-センタ-）： 储存游戏进度的场所。在野外利用战车道具“キャンプキット”野营时也可以进行中断存档。

人类用品店： 出售人类（包括犬和熊）使用的各种武器、防具和道具。

战车用品店： 出售战车所能搭载的兵器、部件以及道具。

战车市场： 本作新增的设施，“オールドソング”特有。可花钱购入战车，DLC战车

也能在此购买下载。战车市场购入的首辆战车归在4号车位，还想继续买车则需带现有的战车过来交换（部分战车不允许交换）。

补给店（满タンサ-ビス）：补充战车的炮弹和装甲片，在战车部件有损坏时也会给予提示。装甲片每10片1G，炮弹的价格则与兵器有关。

修理店：修复战车破损或大破状态的部件，还可以远程回收战车（部件若有破损会自动修复）。

改造店：改造战车的底盘、引擎、C装置和搭载的兵器，具体参看“部件&改造”部分。不同店铺的改造等级有所差异，想进行高级改造甚至双引擎、双C装置、第6炮孔的改造都必须到游戏后期的城镇中。

租车店（レンタルタンク）：可租借或归还战车，租车的费用会在战斗结束时自动扣除，根据租车的数量，扣除的金钱比例为——1辆50%、2辆75%、3辆87.5%（最多同时租3辆）。当玩家帮租车店赚到的金钱累积超过1000G时，还能在此购入任意一辆战车。注意，租借的战车不能更换装备，一旦在战斗中发生部件破损或SP被削减至0会自动逃跑、返回租车店。

洗车店：有时战车上会被附着鸟粪（とりのふん）或蘑菇（ナマリタケ）等，不但有一定的重量，还会占去战车的1格容量，利用洗车店就能把这类残余的杂物洗掉，但要注意战车的涂层（コート）效果也会消失。如果使用道具“洗车モップ”则能在不破坏涂层的情况下清洗杂物。

涂装店（ペイント屋）：能改变战车的涂装（每辆车有4～5种备选方案），涂装时可选仅底盘（シャシ-だけ）还是包括兵器（ぜんぶ）一起变色。平时使用“スプレ-缶”类道具可以自行改变战车兵器的配色，用“ひみつのステッカ-”也能改变战车的涂装。

酒馆：花钱喝饮料或吃料理后能从酒保和吧台女郎处打探到一些有用的情报，不同饮料、料理对应的情报有所区别。另外食材和酒类道具在此也能卖出好价钱。

奴卡酒馆（ヌッカの酒场）：“ソ-セ-ジ・イン”特有，可以创建或删除角色、令同伴加入或离开队伍，DLC角色也是在此购入的。

传送装置：利用机器瞬间移动至已去过的、且用传送装置登录过的城镇或设施，但有一定几率发生传送事故，被传到从未到过的地方，具体参看后文。

服装店：“サンデリゼ”特有，供联网购买下载DLC服装，获得服装后在角色强度界面按Y键就可以进行换装。

家具店（インテリアショップ）：出售各种家居摆设，用于装饰美化房间。不过除了传送装置外，大部分家具都价格昂贵且没有实际用途，建议等有闲钱时再作打算。

印花店（スタンプ屋）：“ソ-セ-ジ・イン”特有，免费办理会员后，卖出商品时能积累印花（100G=1印花，尾数省略），印花攒到一定数量后可以得到相应的赏品。

寄存所（トランクル-ム）：“ソ-セ-ジ・イン”特有，可免费寄存战车装备或道具，存入多个铁屑（てつくず）或高科技废料（ハイテクスクラップ）时会自动汇集成1格，总数量上限500个。

挖掘店：店内会随机挖出一些道具，玩家可自行选择是否购入。随着购买次数的累积，挖出的东西也会越来越好。

抽签所（くじ屋）：“金轮际リゾ-ト”特有，花800G抽签一次，然后从4种颜色的箱子中任选其一，根据开出的奖项获得对应赏品。

药店：可购入“オイホロカプセル”，该道具买价200G、卖价416G，倒卖一番可快速积攒资金和印花。

水店：“アミダラマ”特有，可购入“アミダ水”，除了回复HP外也与支线任务有关。

自动售货机：除了以上设施外，城镇以及迷宫场景中时常会有红色的自动售货机，购入道具时还会进行自动摇奖，中奖时的赏品根据售货机的设定各不相同。标注“うりきれ”字样的商品表示已售罄。



商店规律

与前作一样，4代商店的商品列表也分为三种规律，游戏开始时随机一种，部分装备只有该周目下才能买到。想要改变规律惟有重开游戏或完成本周目，最早可以在“サンデリゼ”的人类用品店判明当前周目是哪种规律，具体如下表。

商店位置	规律●	规律▲	规律■	备注
サンデリゼ	ピストル	しばやき炮	水中铳	人类武器
アイ-ダ文易所	ダークスティ-ル	完全无欠神话	ザ・ワン	C装置
アイ-ダ文易所	ハイパ-レイガン	バズ-カ炮	杀虫ガン	人类武器（完成任务“グッドマンの愿い”后）
アミダラマ	フリ-ズバ-スト	スクラップ炮	フォ-スレ-ザ-	大炮（完成任务“Cユニットを轻いのがお好き”后）
サバンナのキャンプ	レインボウボマ-	スカイピラニア	ジャンキ-ダディ	前两个为S-E，第三个为机枪（アミダラマ西边的营地）
密林のテント	クラッシュサンダ-	フリ-ズレ-ザ-	スモックブリンガ-	机枪（击倒バオ-バ-ブンガ-才能到达的营地）
カイテン城	サンダ-スワン	火炎放射器	超音波铳	人类武器
カイテン城	パワ-スト-ン	ビッグドライブ	オ-バ-ワ-カ-	C装置
オアシスのテント	エレキブ-スタ-	火炎ブ-スタ-	ソニックブ-スタ-	人类武器（スパイツリ-东侧的营地）
ダム	トライアロ-	六头毒蛇	流星炮	依次为机枪、S-E、大炮（完成任务“运び屋ハンタ-”后）
金轮际リゾ-ト	エレキソ-ド	ファイアバズ-カ	ロケットドリル	人类武器
ウンガウンガ	多弹发射暴动铳	ワイルドファイア	アイスドラゴン	人类武器
ウンガウンガ	レ-ザ-ギドラ	アイスギドラ	ソニックギドラ	大炮（完成任务“运び屋稼业も乐じゃない”后）
火山地带のキャンプ	ポイズンギドラ	超振动ロ-レライ	フリ-ズパッケ-ジ	依次为大炮、机枪、S-E（四塔门东南的营地）
アイアンクラウン	ショ-グンタ-ボ	グラビトンタ-ボ	モルフェウス	引擎（完成任务“メロスの遗言”后）
名もないガレ-ジ	カバレロ2022	アリス2027	连动ヤヌス	C装置
ルビエ	キャノンボックス	バルカンボックス	ミサイルボックス	C装置
ルビエ	ヘビ-ガン	13ミリチェイン	スペクトルガン	机枪

传送事故

利用传送装置进行瞬间移动时有可能发生故障，会把玩家传送到陌生的区域，具体触发的条件和目的地如下表。



事故次数	传送目的地	触发条件
第1次	スパイツリ-	到达ベルエポ后，2/3几率触发
第2次	博爱PPX	到达アイ-ダの交易所后，1/3几率触发
第3次	轨道エレベ-タ	到达アミダラマ后，1/4几率触发
第4次以后	以上三地随机传送	1/16几率触发

除此之外，进入传送室时还有5%的几率触发前作的主角——ドラムカン（3代）和ケン（2R）乱入的事件，他们会落下一些道具，与ケン对话时回答“そうだ”能触发战斗，他也算在敌人图鉴中（击倒时得到1000经验值才会登录）。前代主角乱入的事件对玩家队伍排头角色的等级有一定要求，不少掉落品都是惟一的，切勿错过。

乱入次数	所需LV	乱入角色	掉落道具
1	5	ケン	铁のフカヒレ
2	10	ケン	金の入れ齿
3	15	ドラムカン	やけたジャンパ-
4	20	ケン	スカンガン
5	25	ケン	金の指轮
6	30	ドラムカン	铁の鹿ツノ
7	35	ケン	タイシャ-の清水
8	40	ドラムカン	ハッピ-リング
9	45	ケン	ガルシアガン
10	50	ドラムカン	ドミンゲスガン
11	55	ドラムカン	ゲンキデルZ
12	60	ドラムカン	ぬめぬめ黄金细胞
13	65	ケン	カリヨマイク
14	70	ケン	エリ-ザの耳せん
15	75	ケン	エンジェルリング
16	80	ドラムカン	ムガデスト-チ
17	85	ケン	花火セット
18	90	ケン	LOVEマシン
19	95	ドラムカン	シセリ-ナ
20	97	ドラムカン	オルガのメガネ
21以后	99	ケン	まんたんドリンク

DLC购买

本作设置了大量的DLC内容，包括历代人物（スゴ腕）、角色服装（スゴ衣服）、道具装备（スゴモノ）、战车（スゴカ-）和通缉怪物（スゴネタ）5大类。DLC都需要在游戏内购买，而且购买场所都有所不同，下面逐一介绍。



人物：在“ソ-セ-ジ・イン”与吧台内的奴卡（ヌツカ）对话，选择“スゴ腕をさがす”→“接续する”，存档后即可联网购买。DLC角色都有独立建模和各自的声优，且3代主角ドラムカン还拥有独特的“变身”特技。

服装：在“サンデリゼ”的服装店与售货员对话，选择“接续する”并存档后即可购买。除主角外，仅游戏中的5位女性角色享有换装的待遇，购入服装后在角色强度界面按Y键切换，人物的3D建模也会发生相应的改变，但过场动画和部分剧情事件时不会换装。

道具：在“ハダアレ砂漠”东北的“サマンサのキャンプ”与右上角的女性对话，选择“在库を追加”并存档即可看到大炮、机铳等道具类型，之后再挑选购买，下载后选择“なにか买う”即可购入。值得一提的是，官方也提供了少量免费道具，感兴趣的玩家不妨联网看看。

战车：在“オ-ルドソング”的战车市场对话选择“スゴカ-”→“接续する”，存档后就能联网购买。注意，游戏中可拥有的战车数量上限为12，已购入的首辆战车归在4号位，还想再买车就必须卖出已有的战车。

通缉怪物：在任意城镇的猎人办公室（ハンタ-オフィス）对话，选择“スゴネタを闻く”→“接续する”，存档后就可以联网购买。注意，一旦击倒DLC通缉怪物，该周目内它都不会再出现，故想刷掉落品的话得多用S/L大法。

人物相关

角色能力&装备

在角色的强度界面下显示的各个项目具体影响如下。

LV：当前等级，职业特技的习得对等级有一定要求。初期等级上限是99，在使用“レベルメタフィン”类道具后可以提升上限，最高999。

HP：生命值，降为0时角色即为战斗不能状态（但不会变成尸体）。

EXP：经验值，“LVUPまで”表示升到下一级所需的经验值。

BP：强化点数（ブ-スタ-ポイント），具体参看“特技强化”部分。

战斗LV：战斗等级，影响白刃作战时的攻防能力。

运转LV：驾驶等级，影响乘车作战时的攻防能力。

わんりょく：腕力，影响角色攻击力。

たいりょく：体力，影响角色守备力。

すばやさ：速度，影响战斗时的行动顺序。

男らしさ：人类专有项目，数值为正时越大、表示男性气概越强，数值为负时越小、表示女性气质越佳。主要影响特技“男气パンチ/恼杀キック”，也与少量支线剧情有关。

毛づや：战斗犬和熊的专有项目，表示毛发光泽度，对战斗没有实际影响。

キズあと：伤痕，每死亡一次增加1。可花钱或用道具消除。

每名角色可装备3种武器，在战斗中能随时切换以应对不同的战况，“武器攻击力+角色腕力=最终攻击力”。防具则细分为头部（あたま）、身体（からだ）、腕部（うで）、脚部（あし）和饰品（アクセ）五个部分，“5种防具守备力+角色体力=最终守备力”。此外，部分防具还会对速度、男性气概以及6种属性抗性产生影响。





队伍构成

本作的队伍成员上限扩充到了12人，但战斗成员仍是最多4名（至少要有1名人类，但人类最多3名），移动状态下可在菜单的“パ-ティ”→“バトルメンバ-”进行调整。注意，通常情况下只有战斗成员才能累积经验值和获得强化点数，有特殊装备可以让非战斗成员也分享到一部分经验。可变为机车的莎夏处在战斗队列时是无法变形的，不过利用她可以在一些原本是强制的白刃战中，得到战车兵器的辅助。



成长倾向

本作中追加了舞斗家和骑手这两种新职业，不同职业所能习得的特技和成长倾向都有所差异，能够装备的武器、防具也不尽相同。下表给出本作中全部角色和各大众脸职业在升级时各项能力成长的平均值（不包括DLC角色），供各位参考，便于玩家有倾向性地组成队伍。

姓名/职业	腕力	体力	速度	HP	战斗LV	运转LV
日向（ヒナタ）	2.58	2.58	4.47	50.00	1.41	1.52
莎夏（サ-シャ）	4.25	4.25	4.25	65.00	1.65	1.04
兹琪娅（ズキ-ヤ）	2.27	2.42	3.19	45.00	1.32	1.32
右京（ウキョウ）	3.50	3.50	4.55	60.00	1.48	1.40
华铃（カリン）	4.50	3.80	4.55	60.00	1.50	1.20
X-艾露（X-エル）	7.07	4.90	1.82	78.00	1.52	1.00
拉罗（ラロ）	2.50	2.58	4.50	45.00	1.40	1.40
奥利维亚（オリビア）	2.22	2.37	4.64	46.00	1.32	1.16
犬（イヌ）	3.64	5.63	5.10	85.00	1.52	0.00
熊（クマ）	7.32	5.73	2.53	92.80	1.50	0.00
猎人（ハンタ-）	2.58	2.58	4.47	50.00	1.41	1.52
机械师（メカニック）	2.02	2.53	3.19	40.00	1.24	1.32
战士（ソルジヤ-）	4.25	4.25	4.25	65.00	1.65	1.04
护士（ナ-ス）	2.22	2.37	4.64	42.00	1.32	1.16
摔跤手（レスラ-）	6.83	4.64	1.82	75.00	1.52	1.10
艺术家（ア-チスト）	2.27	2.42	3.19	45.00	1.32	1.32
骑手（ライダ-）	3.50	3.50	4.55	60.00	1.48	1.40
舞斗家	4.50	3.80	4.55	60.00	1.50	1.20

注：骑手和舞斗家在一周目作成新角色时不能选择，二周目才能解锁。

职业特技

下面介绍各职业的默认特技（不包括DLC角色），本作中部分职业的特技存在相互重复的情况，非大众脸同伴往往还掌握着一些特有技能。“男气パンチ/悩杀キック”是同一职业在不同性别下习得的特技，前者男性气概越高威力越大，后者男性气概越低威力越大。



猎人（ハンター）

运转等级成长最高的职业，配合“电光石火”、“全门发射”等特技能在战车战中大放异彩，“获物の匂い”和“囮よせ”在讨伐特定的怪物时能起到重要作用。

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
获物の匂い	移动	瞬间判断附近会出现哪些种类的敌人	Lv3	【无法强化】
ねらいうち	战车	瞄准敌人的弱点攻击，容易发生会心一击	Lv7	会心率上升
电光石火	战车	用战车装载的兵器发动2次连续攻击	Lv10	连续攻击次数增加
ハンターズアイ	自动	在战斗中能看到敌人的各种情报	Lv15	【无法强化】
囮よせ	移动	以自己为诱饵，把目标敌人引到同伴身边，但有可能失败	Lv25	成功率上升
ハンターマジック	自动	快速跳下战车，使用道具或以人类武器展开攻击后再迅速返回车内	Lv30	【无法强化】
ゴーストドリフト	战车	集中精神驾驶，凭借漂移神技躲避敌人的攻击	Lv40	使用次数增加
百花缭乱	战车	用战车搭载的随机兵器展开随机2～4次攻击	Lv45	使用次数增加
全门发射	战车	用战车搭载的所有兵器在1回合内全部发射，展现压倒性的火力	Lv55	命中率、会心率上升
HP增强	自动	最大HP增加1%	Lv6	最大HP增加量上升
神经增强	自动	速度增加1%	Lv8	速度增加量上升
筋肉增强	自动	腕力增加1%	Lv12	腕力增加量上升
体力增强	自动	体力增加1%	Lv16	体力增加量上升
HP大增强	自动	最大HP增加2%	Lv18	最大HP增加量上升
男气パンチ/悩杀キック	人类	将自己的男性气概赋予拳头，发动强力拳击/以自己的女性气质作为武器，发动踢腿攻击	Lv20	使用次数增加
破损修理	修理	使用修理道具，修理战车的部件，但对大破的部件无效	Lv24	使用次数增加
照准の极意	自动	战车的兵器准确命中时，造成的伤害增加4%	Lv28	伤害增加量上升
运转技术向上	自动	驾驶等级增加1%	Lv32	等级增加量上升
ヤバイ修理	修理	不使用修理道具，只凭借技术和直觉进行维修，但有可能失败	Lv34	成功率上升
战いのフェロモン	移动	一定时间内逃敌率提升	Lv36	【无法强化】
タイル命	战车	在战斗中下车，用装甲片包补给战车的装甲	Lv38	使用次数增加
最も危険な修理	修理	在战斗中下车，用修理道具修理战车的部件	Lv42	使用次数增加
体力大增强	自动	体力增加2%	Lv46	体力增加量上升
ウィークショット	战车	看穿复杂机械的弱点并展开攻击，40%的几率发生会心一击	Lv52	会心率和部件破坏率上升
ウイリージャンプ	骑手	用后轮支撑机车，跳跃后进行撞击	Lv56	威力上升
战斗技术大向上	自动	战斗等级增加2%	Lv65	等级增加量上升
运转技术大向上	自动	驾驶等级增加2%	Lv75	等级增加量上升



机械师（メカニック）

HP和战斗LV成长最低的职业，白刃战很弱，但可以适应战车战，“ゆるめる”、“解体”、“スパナ乱舞”等特技对机械系敌人有极大的威胁，各种修理类技能也是队伍中不可或缺的。

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
破损修理	修理	使用修理道具，修理战车的部件，但对大破的部件无效	初期	使用次数增加
ゆるめる	人类	松动机械系敌人或敌方战车的螺丝，令其守备力减少20%	Lv5	守备力减少量上升
解体☆★	人类	改动机械系敌人或敌方战车的螺丝和配线，50%几率实现瞬杀	Lv50/初期	成功率上升
スパナ乱舞☆	人类	用巨大的扳手展开猛烈攻击，能对机械系敌人或敌方战车造成较大伤害	Lv10	使用次数增加

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
ラロ・スペシャル★	人类	在空中挥舞巨大的扳手，对敌方全体造成伤害	Lv10	使用次数增加
战いのフェロモン☆★	移动	一定时间内逃敌率提升	Lv36/Lv15	【无法强化】
タイル命	战车	在战斗中下车，用装甲片包补给战车的装甲	Lv25	使用次数增加
最も危険な修理	修理	在战斗中下车，用修理道具修理战车的部件	Lv30	使用次数增加
みだれうち★	人类	用装备的随机武器展开3次攻击	Lv35	使用次数增加
大破修理	修理	使用修理道具维修破损、大破状态的战车部件	Lv40	使用次数增加
HP增强	自动	最大HP增加1%	Lv6	最大HP增加量上升
神经增强	自动	速度增加1%	Lv8	速度增加量上升
筋肉增强	自动	腕力增加1%	Lv12	腕力增加量上升
体力增强☆	自动	体力增加1%	Lv16	体力增加量上升
おたけび★	人类	1回合内我方全员的攻击力增加15%，自己也会展开攻击，驾驶机车时亦可使用	Lv16	攻击力增加量上升
HP大增强	自动	最大HP增加2%	Lv18	最大HP增加量上升
男气パンチ/悩杀キック	人类	将自己的男性气概赋予拳头，发动强力拳击/以自己的女性气质作为武器，发动踢腿攻击	Lv20	使用次数增加
战斗技术向上☆	自动	战斗等级增加1%	Lv24	等级增加量上升
武器の知识★	自动	所装备的人类武器攻击力自动增加15%	Lv24	攻击力增加量上升
生存本能	自动	非乘车状态时回避率增加1%	Lv28	回避率上升
运转技术向上☆	自动	驾驶等级增加1%	Lv32	等级增加量上升
みだれなげ★	人类	能同时投掷2个以上战斗道具，驾驶机车时亦可使用	Lv32	投掷次数增加
ハンターズアイ☆	自动	在战斗中能看到敌人的各种情报	Lv34	【无法强化】
ヤバイ修理☆★	修理	不使用修理道具，只凭借技术和直觉进行维修，但有可能失败	Lv15/Lv34	成功率上升
ニトロラリアット	人类	发动破坏力为平常2倍的套索式踢击，40%的几率发生会心一击	Lv36	会心率上升
囮よせ☆	移动	以自己为诱饵，把目标敌人引到同伴身边，但有可能失败	Lv38	成功率上升
ダブルアタック★	人类	用所选的人类武器发动2次连续攻击，驾驶机车时亦可使用	Lv38	连续攻击次数增加
筋肉大增强	自动	腕力增加2%	Lv42	腕力增加量上升
体力大增强☆	自动	体力增加2%	Lv26	体力增加量上升
人间パトリオット★	自动	用装备的武器击落敌人的炮弹，是达人才能掌握的神技	Lv46	迎击率上升
神经大增强☆	自动	速度增加2%	Lv52	速度增加量上升
ウィークショット☆★	战车	看穿复杂机械的弱点并展开攻击，40%的几率发生会心一击	Lv35/Lv52	会心率和部件破坏率上升
HP超大增强☆	自动	最大HP增加3%	Lv56	最大HP增加量上升
ニンジャステップ★	人类	集中全部精神，在1回合内躲避敌人的攻击并反击	Lv56	反击率上升
战斗技术大向上	自动	战斗等级增加2%	Lv65	等级增加量上升
运转技术大向上☆	自动	驾驶等级增加2%	Lv75	等级增加量上升
ぶっぱなす★	人类	在1回合内用装备的所有武器对敌人展开攻击，驾驶机车时亦可使用	Lv75	命中率、会心率上升

注：带☆号的为大众脸同伴所能习得的特技，带★的是拉罗（ラロ）特有的技能，同时带有两种星号的表示两者皆会但习得等级不同。



战士（ソルジャー）

战斗LV成长最高的职业，所能装备的武器也是多种多样，白刃战中可凭借“ダブルアタック”、“ぶっぱなす”等特技用强大的火力压制敌人，“人间パトリオット”的效果与战车的迎击型S-E类似，非常实用。

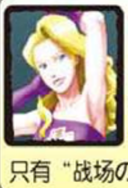
特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
武器の知识	自动	所装备的人类武器攻击力自动增加15%	初期	攻击力增加量上升
守护天使コード★	自动	已编码的战斗程序，会挺身而出保护日向的安全	初期	【无法强化】
アームミサイル★	人类	打开腕部从中发射隐藏的导弹	初期	使用次数增加
アドレナリン共鸣★	人类	1回合内我方全员的攻击力增加15%，自己也会展开攻击，驾驶机车时亦可使用	初期	攻击力增加量上升
おたけび☆	人类	1回合内我方全员的攻击力增加15%，自己也会展开攻击，驾驶机车时亦可使用	Lv5	攻击力增加量上升
みだれなげ	人类	能同时投掷2个以上战斗道具，驾驶机车时亦可使用	Lv10	投掷次数增加
战いのフェロモン☆	移动	一定时间内逃敌率提升	Lv15	【无法强化】
ダブルアタック	人类	用所选的人类武器发动2次连续攻击，驾驶机车时亦可使用	Lv25	连续攻击次数增加

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
人間パトリオット☆	自动	用装备的武器击落敌人的炮弹，是达人才能掌握的神技	Lv30	迎击率上升
オートカウンター★	自动	受到攻击时能即刻展开反击	Lv30	反击率上升
战いのダンス☆	人类	跳起激发斗争心的舞蹈，吸引周围的敌人	Lv35	【无法强化】
ニンジャステップ☆	人类	集中全部精神，在1回合内躲避敌人的攻击并反击	Lv40	反击率上升
铁壁モード★	人类	1回合内能同时展开迎击、回避和反击的特殊运行模式	Lv40	迎击率上升
ぶっぱなす	人类	在1回合内用装备的所有武器对敌人展开攻击，驾驶机车时亦可使用	Lv55	命中率、会心率上升
HP增强	自动	最大HP增加1%	Lv6	最大HP增加量上升
神经增强	自动	速度增加1%	Lv8	速度增加量上升
筋肉增强☆	自动	腕力增加1%	Lv12	腕力增加量上升
エルボー乱气流★	人类	用猛烈的肘击对敌方单体展开连续攻击	Lv12	使用次数增加
体力增强	自动	体力增加1%	Lv16	体力增加量上升
HP大增强	自动	最大HP增加2%	Lv18	最大HP增加量上升
男气パンチ/愤杀キック	人类	将自己的男性气慨赋予拳头，发动强力拳击/以自己的女性气质作为武器，发动踢腿攻击	Lv20	使用次数增加
战斗技术向上	自动	战斗等级增加1%	Lv24	等级增加量上升
生存本能	自动	非乘车状态时回避率增加1%	Lv28	回避率上升
运转技术向上	自动	驾驶等级增加1%	Lv32	等级增加量上升
ハンターズアイ	自动	在战斗中能看到敌人的各种情报	Lv34	【无法强化】
ニトロラリアット	人类	发动破坏力为平常2倍的套索式踢击，40%的几率发生会心一击	Lv36	会心率上升
囮よせ☆	移动	以自己为诱饵，把目标敌人引到同伴身边，但有可能失败	Lv38	成功率上升
タイル命★	战车	在战斗中下车，用装甲片包补给战车的装甲	Lv38	使用次数增加
筋肉大增强☆	自动	腕力增加2%	Lv42	腕力增加量上升
最も危险な修理★	修理	在战斗中下车，用修理道具修理战车的部件	Lv42	使用次数增加
体力大增加	自动	体力增加2%	Lv46	体力增加量上升
神经大增加	自动	速度增加2%	Lv52	速度增加量上升
HP超大增加	自动	最大HP增加3%	Lv56	最大HP增加量上升
战斗技术大向上	自动	战斗等级增加2%	Lv65	等级增加量上升
运转技术大向上	自动	驾驶等级增加2%	Lv75	等级增加量上升

注：带☆号的为大众脸同伴所能习得的特技，带★的是莎夏（サーシャ）特有的技能。

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
战斗技术向上☆	自动	战斗等级增加1%	Lv24	等级增加量上升
破损修理★	修理	使用修理道具，修理战车的部件，但对大破的部件无效	Lv24	使用次数增加
生存本能	自动	非乘车状态时回避率增加1%	Lv28	回避率上升
运转技术向上☆	自动	驾驶等级增加1%	Lv32	等级增加量上升
スパナ乱舞★	人类	用巨大的扳手展开猛烈攻击，能对机械系敌人或敌方战车造成较大伤害	Lv32	使用次数增加
ハンターズアイ☆	自动	在战斗中能看到敌人的各种情报	Lv34	【无法强化】
ヤバイ修理★	修理	不使用修理道具，只凭借技术和直觉进行维修，但有可能失败	Lv34	成功率上升
战いのフェロモン	移动	一定时间内遇敌率提升	Lv36	【无法强化】
タイル命	战车	在战斗中下车，用装甲片包补给战车的装甲	Lv38	使用次数增加
筋肉大增强☆	自动	腕力增加2%	Lv42	腕力增加量上升
最も危险な修理★	修理	在战斗中下车，用修理道具修理战车的部件	Lv42	使用次数增加
体力大增强	自动	体力增加2%	Lv46	体力增加量上升
神经大增强	自动	速度增加2%	Lv52	速度增加量上升
HP超大增强☆	自动	最大HP增加3%	Lv56	最大HP增加量上升
ゴーストドリフト★	战车	集中精神驾驶，凭借漂移神技躲避敌人的攻击	Lv56	使用次数增加
战斗技术大向上☆	人类	战斗等级增加2%	Lv65	等级增加量上升
解体★	人类	改动机械系敌人或敌方战车的螺丝和配线，50%几率实现瞬杀	Lv65	成功率上升
运转技术大向上	自动	驾驶等级增加2%	Lv75	等级增加量上升

注：带☆号的为大众脸同伴所能习得的特技，带★的是奥利维亚（オリビア）特有的技能。



护士（ナース）

速度成长最高，拥有各种回复类特技，是保证同伴存活率的重要职业。由于本系列对于战场复活都非常苛刻，除了只能持有1个的道具“再生カプセル”外，还能依仗的就只有“战场のAED”这一招了。

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
药の知识	自动	使用回复道具时的效果变为2倍	初期	回复效果上升
战场の天使	回复	用所选的回复道具对我方全员进行回复，驾驶机车时亦可使用	Lv3	使用次数增加
モーレツ看护	回复	集中精神进行看护，不使用道具回复患者所受伤害的45%	Lv10	回复效果上升
オーバードリップ	人类	用回复药进行点滴注射，令其HP在每回合结束时自动回复	Lv15	回复效果上升
アドレナリン注射	人类	向体内注射肾上腺素，4～6回合内攻击力增加40%	Lv25	攻击力增加量上升（满级时全能力增加）
气つけ药	回复	运用药理知识，令沉睡或麻痹的同伴全员恢复到正常状态	Lv30	使用次数增加
禁断の注射器	人类	对生化系敌人的要害进行注射，50%几率瞬杀	Lv35	成功率上升
满タン看护	回复	集中精神进行看护，不使用道具令同伴单体的HP全回复	Lv45	使用次数增加
战场のAED	回复	尝试令死亡状态的同伴复活，成功率45%、HP回复量约60%	Lv55	成功率、HP回复效果上升
HP增强	自动	最大HP增加1%	Lv6	最大HP增加量上升
神经增强	自动	速度增加1%	Lv8	速度增加量上升
筋肉增强	自动	腕力增加1%	Lv12	腕力增加量上升
体力增强☆	自动	体力增加1%	Lv16	体力增加量上升
ゆるめる★	人类	松动机械系敌人或敌方战车的螺丝，令其守备力减少20%	Lv16	守备力减少量上升
HP大增强	自动	最大HP增加2%	Lv18	最大HP增加量上升
男气パンチ/愤杀キック	人类	将自己的男性气慨赋予拳头，发动强力拳击/以自己的女性气质作为武器，发动踢腿攻击	Lv20	使用次数增加



摔跤手（レスラー）

腕力、HP、战斗LV成长优异的职业，与战士不同的是，摔跤手在白刃战中依仗的是强健的肉体，虽然能用的武器极其有限，但以“ヨコヅナオーラ”强化后用“エルボー乱气流”、“台风チョップ”等技能足以秒杀对手。

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
ドラムストレッチ	人类	放松肌肉、鼓足干劲，令次回合的攻击力提高2倍	初期	使用次数增加
エルボー乱气流	人类	用猛烈的肘击对敌方单体展开连续攻击	Lv5	使用次数增加
火炎カブキ	人类	口含汽油、喷吐火炎攻击敌人，也能命中飞在空中的敌人	Lv10	攻击威力和范围上升
肉块グラインダー	人类	用旋转的下落冲击，攻击面前的全部敌人	Lv15	使用次数增加
ニトロラリアット	人类	发动破坏力为平常2倍的套索式踢击，40%的几率发生会心一击	Lv25	会心率上升
台风チョップ	人类	1回合内对敌人进行连续的空手削击	Lv30	使用次数增加
ジェットハット	人类	用肩部对敌人进行猛烈的冲撞，守备力越高威力越大	Lv35	威力上升
ヨコヅナオーラ	人类	集中精神，自身肉体的全部能力在3回合内提高2倍	Lv50	使用次数增加
乙女の怒り★	人类	任怒火充斥全身，变为非人形态，全能力提高3倍，但变身后不受控制	初期	使用次数增加
HP增强☆	自动	最大HP增加1%	Lv6	最大HP增加量上升
死んだふり★	人类	用堪称艺术的演技装死，不会受到敌人的攻击	Lv6	使用次数增加
神经增强☆	自动	速度增加1%	Lv8	速度增加量上升
获物の匂い★	移动	瞬间判断附近会出现哪些种类的敌人	Lv8	【无法强化】
筋肉增强	自动	腕力增加1%	Lv12	腕力增加量上升
体力增强☆	自动	体力增加1%	Lv16	体力增加量上升
おたけび★	人类	1回合内我方全员的攻击力增加15%，自己也会展开攻击，驾驶机车时亦可使用	Lv16	攻击力增加量上升
HP大增强	自动	最大HP增加2%	Lv18	最大HP增加量上升
男气パンチ/愤杀キック☆	人类	将自己的男性气慨赋予拳头，发动强力拳击/以自己的女性气质作为武器，发动踢腿攻击	Lv20	使用次数增加
宝の匂い★	自动	闻出敌人所持宝物的气味，道具获得率上升	Lv20	获得道具的几率上升
战斗技术向上	自动	战斗等级增加1%	Lv24	等级增加量上升
生存本能	自动	非乘车状态时回避率增加1%	Lv28	回避率上升
运转技术向上☆	自动	驾驶等级增加1%	Lv32	等级增加量上升
乱流旋风脚★	人类	以旋转攻击面前的全部敌人	Lv32	使用次数增加
ハンターズアイ	自动	在战斗中能看到敌人的各种情报	Lv34	【无法强化】
战いのフェロモン	移动	一定时间内遇敌率提升	Lv36	【无法强化】
囮よせ	移动	以自己为诱饵，把目标敌人引到同伴身边，但有可能失败	Lv38	成功率上升
筋肉大增强	自动	腕力增加2%	Lv42	腕力增加量上升

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
オ-トカウンタ-	自动	受到攻击时能即刻展开反击	Lv46	反击率上升
神经大增强	自动	速度增加2%	Lv52	速度增加量上升
HP超大增强	自动	最大HP增加3%	Lv56	最大HP增加量上升
战斗技术大向上☆	自动	战斗等级增加2%	Lv65	等级增加量上升
ミサイルキック☆★	人类	命中即能造成巨大伤害的肉搏大招，但破绽也很多、容易被躲开	Lv45/Lv65	威力上升
运转技术大向上	自动	驾驶等级增加2%	Lv75	等级增加量上升

注：带☆号的为大众脸同伴所能习得的特技，带★的是X-艾露（X-エル）特有的技能，同时带有两种星号的表示两者皆会但习得等级不同。



艺术家（アーチスト）

各项能力的成长都中规中矩，出彩之处在于五花八门的特技。既有适应白刃战的“暗黑舞蹈”，也有用于战车战的强力技能“炮击演舞”，“改造ゲ-ジツ”更是对战车进行突破限界的超改造所不可或缺的技能。

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
死んだふり	人类	用堪称艺术的演技装死，不会受到敌人的攻击	初期	使用次数增加
着ぐるみゲ-ジツ	人类	利用不同的换装，对敌人展开出人意料的攻击	Lv3	使用次数增加
アドレナリンの歌	人类	对敌人进行音波攻击的同时，提升同伴的肾上腺素分泌，我方全员的攻击力增加15%	Lv5	攻击力增加量上升
金粉ゲ-ジツ	人类	用金粉涂抹全身，3～5回合内对各种属性攻击的抵抗力增加20%	Lv10	抵抗力增加量上升
复元ゲ-ジツ	修理	使用修理道具，修理战车的部件（对大破的部件无效）	Lv15	使用次数增加
爆裂シャウト	人类	用压倒性的音压唱出歌声攻击周围的敌人	Lv23	威力上升
炮击演舞	战车	用战车装载的兵器发动2次连续攻击	Lv27	连续攻击次数增加
暗黑舞蹈	人类	用超世脱俗的身法，发动令敌人目瞪口呆的4次连续攻击	Lv30	威力上升
改造ゲ-ジツ	艺术	拥有必要材料的前提下，能对战车的装备进行突破限界的改造	Lv45	【无法强化】
HP增强	自动	最大HP增加1%	Lv6	最大HP增加量上升
神经增强☆	自动	速度增加1%	Lv8	速度增加量上升
战场の天使★	回复	用所选的回复道具对我方全员进行回复，驾驶机车时亦可使用	Lv8	使用次数增加
筋肉增强	自动	腕力增加1%	Lv12	腕力增加量上升
体力增强	自动	体力增加1%	Lv15	体力增加量上升
HP大增强☆	自动	最大HP增加2%	Lv18	最大HP增加量上升
モ-レツ看护★	回复	集中精神进行看护，不使用道具回复患者所受伤害的45%	Lv18	回复效果上升
男气パンチ/恼杀キック	人类	将自己的男性气概赋予拳头，发动强力拳击/以自己的女性气质作为武器，发动踢腿攻击	Lv20	使用次数增加
战斗技术向上☆	自动	战斗等级增加1%	Lv24	等级增加量上升
药の知识★	自动	使用回复道具时的效果变为2倍	Lv24	回复效果上升
生存本能	自动	非乘车状态时回避率增加1%	Lv28	回避率上升
运转技术向上	自动	驾驶等级增加1%	Lv32	等级增加量上升
ハンタ-ズアイ☆	自动	在战斗中能看到敌人的各种情报	Lv34	【无法强化】
オ-バ-ドリップ★	人类	用回复药进行点滴注射，令其HP在每回合结束时自动回复	Lv34	回复效果上升
战いのフェロモン	移动	一定时间内遇敌率提升	Lv36	【无法强化】
タイル命	战车	在战斗中下车，用装甲片包补给战车的装甲	Lv38	使用次数增加
最も危险な修理	修理	在战斗中下车，用修理道具修理战车的部件	Lv42	使用次数增加
体力大增强	自动	体力增加2%	Lv46	体力增加量上升
神经大增强☆	自动	速度增加2%	Lv52	速度增加量上升
禁断の注射器★	人类	对生化系敌人的要害进行注射，50%几率瞬杀	Lv52	成功率上升
HP超大增强	自动	最大HP增加3%	Lv56	最大HP增加量上升
战斗技术大向上☆	自动	战斗等级增加2%	Lv65	等级增加量上升
满タン看护★	回复	集中精神进行看护，不使用道具令同伴单体的HP全回复	Lv65	使用次数增加
运转技术大向上☆	自动	驾驶等级增加2%	Lv75	等级增加量上升
战场のAED★	回复	尝试令死亡状态的同伴复活，成功率45%、HP回复量约60%	Lv75	成功率、HP回复效果上升

注：带☆号的为大众脸同伴所能习得的特技，带★的是兹琪娅（ズキ-ヤ）特有的技能。



舞斗家

作为新增职业之一以白刃战见长，速度比战士和摔跤手更快，拥有更多面性杀伤的特技，比如“乱流旋风脚”和满级的“白鹤の舞”。另外值得一提的是无视敌方防御的“气功波”，其威力只与角色本身能力和技能等级挂钩。

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
炼气の呼吸	人类	用调整自身气息的呼吸法，令次回合的攻击力提高2倍	初期	使用次数增加
战乙女の舞	人类	跳起激发斗争心的舞蹈，吸引周围的敌人	初期	【无法强化】
白鹤の舞	人类	用如白鹤般的动作连续攻击敌人，也能命中飞在空中的敌人	初期	攻击威力和范围上升
乱流旋风脚	人类	以旋转攻击面前的全部敌人	初期	使用次数增加
黑暗舞斗	人类	用超世脱俗的身法，发动令敌人目瞪口呆的4次连续攻击	Lv15	攻击威力上升
破甲脚	人类	发动连坚固的装甲也能贯穿破坏的强烈足技，40%的几率破坏敌人的部件	Lv25	部件破坏率上升
气功波	人类	汇聚体内的气，无视对方的防御力造成伤害	Lv30	威力上升
禁断の点穴	人类	看穿并攻击生化系敌人的要害，50%几率瞬杀	Lv35	成功率上升
舞斗の极意	自动	体术的极意，最大限度地集中注意力攻击对方弱点，容易发生会心一击	Lv50	会心率上升
死んだふり	人类	用堪称艺术的演技装死，不会受到敌人的攻击	初期	使用次数增加
着ぐるみゲ-ジツ	人类	利用不同的换装，对敌人展开出人意料的攻击	初期	使用次数增加
エルボ-乱气流	人类	用猛烈的肘击对敌方单体展开连续攻击	初期	使用次数增加
体力增强	自动	体力增加1%	Lv16	体力增加量上升
火炎カブキ	人类	口含汽油、喷吐火炎攻击敌人，也能命中飞在空中的敌人	Lv18	威力和攻击范围上升
恼杀キック	人类	以自己的女性气质作为武器，发动踢腿攻击，男性气概越低威力越大	Lv20	使用次数增加
战斗技术向上	自动	战斗等级增加1%	Lv24	等级增加量上升
生存本能	自动	非乘车状态时回避率增加1%	Lv28	
みだれなげ	人类	能同时投掷2个以上战斗道具，驾驶机车时亦可使用	Lv32	投掷次数增加
肉块グラインダ-	人类	用旋转的下落冲击，攻击面前的全部敌人	Lv34	使用次数增加
ニトロラリアット	人类	发动破坏力为平常2倍的套索式踢击，40%的几率发生会心一击	Lv36	会心率上升
ダブルアタック	人类	用所选的人类武器发动2次连续攻击，驾驶机车时亦可使用	Lv38	连续攻击次数增加
筋肉大增强	自动	腕力增加2%	Lv42	腕力增加量上升
オ-トカウンタ-	自动	受到攻击时能即刻展开反击	Lv46	反击率上升
神经大增强	自动	速度增加2%	Lv52	速度增加量上升
HP超大增强	自动	最大HP增加3%	Lv56	最大HP增加量上升
战斗技术大向上	自动	战斗等级增加2%	Lv65	等级增加量上升
运转技术大向上	自动	驾驶等级增加2%	Lv75	等级增加量上升





骑手（ライダー）

新增职业之一，由于会“疾风迅雷”、“ウイリ-ジャンプ”等针对性的特技，故适合驾驶机车出战。骑手的不少特技都要求装备剑系武器，“二刀流”更是要装备两把才能发动，“制空の刃”则是迎击型的剑技，算得上攻防俱佳。

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
二轮书	自动	驾驶机车的秘诀，自身的腕力、体力、速度增加3%	初期	能力增加量上升
叶隐れの教え	自动	运用迅速的剑法，攻击速度和威力增加10%	初期	攻击速度和威力增加量上升
制空の刃	自动	用装备的剑击落敌人的炮弹，是达人才能运用的剑技	初期	迎击率上升
疾风迅雷	骑手	用机车装载的兵器发动2次连续攻击	Lv10	连续攻击次数增加
真空斩り	剑	发出超音速的剑刃冲击波攻击敌人，也能命中飞在空中的敌人，驾驶机车时亦可使用	Lv15	会心率上升
土蜘蛛	剑	观察看不见的场所的动静，攻击地底的敌人，驾驶机车时亦可使用	Lv25	使用次数增加
二刀流	剑	用装备的剑进行2次连续攻击，驾驶机车时亦可使用	Lv30	连续攻击次数增加
ウイリ-ジャンプ	骑手	用后轮支撑机车，跳跃后进行撞击	Lv40	威力上升
斩铁ソ-ド	剑	对机械系敌人或敌方战车发动一闪，50%几率实现瞬杀	Lv50	成功率上升
HP增强	自动	最大HP增加1%	初期	最大HP增加量上升
神经增强	自动	速度增加1%	初期	速度增加量上升
筋肉增强	自动	腕力增加1%	Lv12	腕力增加量上升
ねらいうち	战车	瞄准敌人的弱点攻击，容易发生会心一击	Lv16	会心率上升
HP大增强	自动	最大HP增加2%	Lv18	最大HP增加量上升
男气パンチ	人类	将自己的男性气概赋予拳头，发动强力拳击，男性气概越高威力越大	Lv20	使用次数增加
破损修理	修理	使用修理道具，修理战车的部件，但对大破的部件无效	Lv24	使用次数增加
照准の极意	自动	战车的兵器准确命中时，造成的伤害增加4%	Lv28	伤害增加量上升
电光石火	战车	用战车装载的兵器发动2次连续攻击	Lv32	连续攻击次数增加
ハンタ-ズアイ	自动	在战斗中能看到敌人的各种情报	Lv34	【无法强化】
战いのフエロモン	移动	一定时间内遇敌率提升	Lv36	【无法强化】
タイル命	战车	在战斗中下车，用装甲片包补给战车的装甲	Lv38	使用次数增加
最も危险な修理	修理	在战斗中下车，用修理道具修理战车的部件	Lv42	使用次数增加
ハンタ-マジック	自动	快速跳下战车，使用道具或以人类武器展开攻击后再迅速返回车内	Lv46	【无法强化】
ウィ-クショット	战车	看穿复杂机械的弱点并展开攻击，40%的几率发生会心一击	Lv52	会心率和部件破坏率上升
ゴ-ストドリフト	战车	集中精神驾驶，凭借漂移神技躲避敌人的攻击	Lv56	使用次数增加
战斗技术大向上	自动	战斗等级增加2%	Lv65	等级增加量上升
全门发射	战车	用战车装载的所有兵器在1回合内全部射发，展现压倒性的火力	Lv75	命中率、会心率上升



犬（イヌ）

不受控制的战斗犬，行动速度较快，配上专用的载具和回复道具后基本能够保证自身安全，不过在BOSS战中不容易发挥出实力。在敌我实力相差悬殊时，带上它利用提升掉落率的“宝の匂い”，是刷取道具的必要特技。

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
おしっこ	犬	当它认为自己对战斗没有帮助时，就会本能地撒尿	初期	【无法强化】
获物の匂い	犬	瞬间判断附近会出现哪些种类的敌人	Lv3	【无法强化】
掘る	犬	当它认为自己对战斗没有帮助时，就会本能地刨坑，有可能挖出金钱或道具	Lv5	挖出东西的几率上升
吼える	犬	用激烈的吼叫令生化系敌人发抖，弱小的敌人会直接被吓跑	Lv10	敌人逃跑的几率上升
宝の匂い	犬	闻出敌人所持宝物的气味，道具获得率上升	Lv20	获得道具的几率上升
囮よせ	犬	以自己为诱饵，把目标敌人引到同伴身边，但有可能失败	Lv25	成功率上升
じゃれる	犬	缠着敌人玩耍嬉戏，65%的几率令敌方单体在1回合内无法行动，但对机械系敌人无效	Lv30	成功率上升
突进	犬	用猛烈的突进撞击敌人，守备力越高威力越大	Lv40	威力上升



熊（クマ）

本作的新增动物类同伴，拥有最强的腕力、体力和HP成长，虽然同样不受控制，但在BOSS战中非常可靠，常常打出会心一击，各种攻击也拥有极高的部件破坏率。不过熊在战斗中是不能控制其上下车的，这点与战斗犬不同。

特技名称	类型	特技效果	习得等级	强化效果
毛づくろい	熊	不管周围发生什么，优先梳理自己的毛发，令光泽度上升	初期	【无法强化】
ボ-ル游び	熊	以可爱的游戏姿态不假思索地躲避敌人的攻击	初期	【无法强化】
野生のお食事	熊	一口咬住生化系的敌人，造成伤害的同时回复自己的HP	初期	回复量上升
野生の咆哮	熊	用激烈的吼叫令生化系敌人发抖，弱小的敌人会直接被吓跑	初期	敌人逃跑的几率上升
裂钢爪	熊	使用双爪展开2次攻击	初期	使用次数上升
野生の一击	熊	不顾危险用双爪攻击敌方的弱点，必定发生会心一击	初期	使用次数上升
ヒップドロップ	熊	跳起后撞击敌人，守备力越高威力越大	初期	威力上升
ATスラッシュ	熊	扑向敌人用双爪展开连续攻击，能破坏机械的部件	Lv40	部件破坏率上升

特技强化&替换

本作并没有“副职业”概念，取而代之的是特技强化与替换系统。每击倒一定数量的敌人，角色就能获得10点强化点数（BP），BP可用于手动提升职业特技的等级。特技等级提升后能获得使用次数增加、威力提升等不同的强化效果。特技的等级上限为4级，另有少部分技能无法强化升级。

在“ダ-マス神殿”下层隐藏房间的神之椅（神のイス）可令特技的等级初期化、重置强化点数，即俗称的“洗点”。在此还可以对角色的部分特技进行替换（切り替え），可换的备选特技是固定的，并非能从其他职业中任意挑选（具体参见下表）。虽然有一定的局限性，但特技替换系统依旧十分重要。玩家可以针对角色的特点，进一步集中战车战、白刃战所需的特技，或是把平时用不到的特技换成提升能力的被动型特技等，战斗全员都有“宝の匂い”的话对刷宝也大有裨益。不过犬和熊的特技无法替换。



习得等级	可相互替换的特技				
6	HP增强	死んだふり	ドラムストレッチ/炼气の呼吸	–	–
8	神经增强	获物の匂い	战场の天使	着ぐるみゲ-ジツ	–
12	筋肉增强	エルボ-乱气流	アドレナリンの歌	白鹤の舞	–
16	体力增强	ゆるめる	おたけび/アドレナリン共鸣	ねらいうち	–
18	HP大增强	モ-レツ看护	火炎カブキ	金粉ゲ-ジツ	–
20	男气パンチ/恼杀キック	宝の匂い	–	–	–
24	战斗技术向上	武器の知识	药の知识	叶隐れの教え	破损修理
28	生存本能	照准の极意	二轮书	–	–
32	运转技术向上	电光石火/炮击演舞	みだれなげ	スパナ乱舞/ラロ・スペシャル	乱流旋风脚
34	ハンタ-ズアイ	肉块グラインダ-	ヤバイ修理	オ-バ-ドリップ	真空斩り
36	战いのフエロモン	ニトロラリアット	爆裂シャウト	破甲脚	土蜘蛛
38	囮よせ	ダブルアタック	タイル命	气つけ药	–
42	筋肉大增强	最も危险な修理	台风チョップ	暗黑舞踏/暗黑舞斗	气功波
46	体力大增强	ハンタ-マジック	人间パトリオット	オ-トカウンタ-	–
52	神经大增强	禁断の注射器/禁断の点穴	ジエットハット	战いのダンス/战乙女の舞	ウィ-クショット
56	HP超大增强	ゴ-ストドリフト	ニンジャステップ	ウイリ-ジャンプ	大破修理
65	战斗技术大向上	满タン看护	改造ゲ-ジツ	ミサイルキック	解体/斩铁ソ-ド
75	运转技术大向上	ヨコヅナオ-ラ	全门发射	ぶっぱなす	战场のAED

战车相关

部件&改造

战车分为三大类型——坦克型、车轮型、机车型，底盘重量由重到轻，部分引擎的特性对特定车型有载重量加成。战车上的部件分为底盘（シャシ-）、C装置（Cユニット）、引擎（エンジン）、大炮、机枪和S-E六大类部件，每个部件拥有各自单独的守备力和重量，有些还会附带特性。除了底盘和部分固有兵器外，战车的其他部件可以自由调整，外观造型也会发生相应的变化。在改造店可以对战车的各部分进行改造，改造影响到部件的能力和重量，基本原则为：能力提升→加重、能力降低→减轻。各类部件的功能和改造项目下面逐一介绍。



底盘：即战车的基本框架，不能更换或买卖。底盘决定战车的炮孔情况、所能容纳的道具数量（荷台）和乘坐人数。改造时除了可直接选择不同的底盘进化型（パタ-ン改造）外，也能通过“个别改造”对单个炮孔进行调整，另外选择“穴を元にもどす”能花少量的金钱让底盘还原成初期形态。战车的底盘只能从“双引擎”、“双C装置”、“六炮孔”中选择其一，不能三者兼得。

C装置：控制装置的简称，主要影响战车的命中率和回避率，部分C装置还附带实用的特性。本作中在改造C装置时可以追加特性，不过所能改出的特性是默认的，并不能随意选择。

引擎：决定战车的载重量，“引擎载重量-所有装备和道具的总重量=战车可装的装甲片（SP）”。当战车承载道具的总重量超过引擎载重量时，就会出现超重提示，必须卸下同等数量的装甲片，否则战车无法移动。改造引擎时可以提升其载重量（马力），但引擎有各自的载重量改造上限。

兵器：车载兵器分为大炮、机枪和S-E三类。大炮作为主力兵器有较高的攻击力；机枪攻击力较低，但大多不耗弹药且有广泛的攻击范围；S-E是特殊兵器的统称，往往带有特殊的属性，超高的攻击力也是BOSS战的首选，但弹药补给的价格也更昂贵。大部分强力兵器在攻击时都要消耗炮弹，弹仓打空后就无法继续攻击，少数兵器如钻头、机枪等没有弹仓的概念，可以无限攻击。部分S-E带有迎击功能，不能主动发射，但在敌方攻击时有一定几率击落对方射出的炮弹。此外还有提升命中率或引擎载重量的非攻击型S-E。

超级改造

当角色习得“改造ゲ-ジツ”特技时，还能对战车部件进行突破界限的超改造。超改造所需的素材要在“ゲンの家”依靠反复提炼才能获得——生锈的（さびた）战车部件、“てつくず”、“ハイテクスクラップ”、“レアメタル玉”、“金の块”、“プラチナの块”等都可以提炼出稀有金属（レアメタル），每10个稀有金属才能提炼出1个用作超改造的超稀有金属（ス-パ-レアメタル）。



兵器类每改造1次，攻击力上升5、重量增加0.04t；C装置每改造1次，防御力上升5、重量增加0.04t；引擎每改造1次载重量上升0.10t、重量增加0.01t。每个战车部件最多能进行255次超改造，进行第256次超改造时可追加一颗表示稀有度的★，但能力会重置。

稀有度

部分道具的名称边带有表示稀有度的★图标，★越多稀有度越高、能力补正也越好（见右表）。根据★颜色的不同分为3种情况：绿色★表明该道具的稀有度是固定不变的；黄色★表明该道具的稀有度会发生变化，这也是“刷掉落”的一大目的；此外DLC道具和DLC通缉怪物的掉落物带有红色★，品质往往更好。

★数量	能力补正	超改造上限
无	100%	–
1	105%	–
2	110%	–
3	120%	Normal难度通关
4	125%	Hard难度通关
5	130%	Super难度通关
6	140%	God难度通关
7	150%	Heaven难度通关



部件损坏

战车受到攻击时会损耗装甲片（SP），当SP耗尽后继续受到攻击，各个部件就有可能发生损坏，具体与部件的守备力有关。另外，电气属性的攻击有较高的几率无视SP直接造成部件损坏，对战车而言是极大的威胁。损坏分为“破损”和“大破”两种情况，破损状态时部件呈现黄色字体，仍然可以继续发挥功效、展开进攻，大破状态时部件呈红色字体，功能彻底丧失。大炮、机枪、S-E大破后无法继续攻击，底盘、C装置、引擎大破后战车便无法行驶，在战斗中还会自动撤离，让角色强制下车。

牵引维修

因超重或部件大破而无法行驶的战车，只能借助其他战车牵引（けんいん）才能继续移动，但队伍中每次只能牵引一辆战车。玩家也可以利用牵引战车能无视重量移动的特性，将收集到的战车装备、铁屑等都堆放在上面，给其他战车减轻负担，以避免主战单位超重、需自行拆卸装甲片的情况。

战车部件受损后，除了在城镇的修理店花钱修好外，平时也能用“修理キット”等道具进行维修，但需要角色习得“破损修理”和“大破修理”的特技。用“ヤバイ修理”特技维修时无需消耗道具，但有一定几率失败，甚至会令破损状态更严重。习得“最も危険な修理”后可以在战斗中进行应急维修，但下车修理的过程中有可能受到敌人的攻击。



部件特性

战车部件的特性可分为自动和手动两种类型，自动的只要装备上就会追加效果，手动的则需在战斗中进行选择才能发挥。下面给出本作中全部特性的效果解释。



特性名称	类型	特性效果
身かわし走行	自动	提高面对敌人攻击时的回避率
身かわし步行	自动	大幅提高面对敌人攻击时的回避率
ウイリ-走行	自动	提高驾驶机车面对敌人攻击时的回避率
耐热仕样	自动	面对火炎属性攻击时，防御力提升至1.5倍
耐冷仕样	自动	面对冷气属性攻击时，防御力提升至1.5倍
耐电仕样	自动	面对电气属性攻击时，防御力提升至1.5倍
防音仕样	自动	面对音波属性攻击时，防御力提升至1.5倍
对ビ-ム仕样	自动	面对激光属性攻击时，防御力提升至1.5倍
ア-ス装着	自动	安装接地装置，受到电气攻击时伤害减轻95%，且部件不容易损坏
特殊装甲	自动	追加特殊装甲，受到攻击时的伤害减轻1/3
会心の一发	自动	攻击时发生会心一击的几率提升至2倍
会心续发	自动	攻击时发生会心一击的几率提升至3倍
ダブルストライク	自动	1号炮孔的兵器攻击次数增加1次（但对火炎属性兵器无效）
トリプルストライク	自动	1号炮孔的兵器攻击次数增加2次（但对火炎属性兵器无效）
グランドストライク	自动	装备的所有兵器连射次数增加1次
シックスセンス	自动	6号炮孔的兵器连射次数增加2次
キャノンラッシュ	手动	用装备的所有大炮一齐射击
バルカンラッシュ	手动	用装备的所有机枪一齐射击
S-Eラッシュ	手动	用装备的所有S-E一齐射击
ダ-ティラッシュ	手动	随机选择装备的兵器发动2～4次攻击
ダブルラッシュ	手动	用1、2号炮孔的兵器一齐射击
トリプルラッシュ	手动	用1～3号炮孔的兵器一齐射击
フォ-スラッシュ	手动	用1～4号炮孔的兵器一齐射击
グランドラッシュ	手动	用1～5号炮孔的兵器一齐射击
ダブルショット	手动	用1号炮孔的兵器发动2连射击
トリプルショット	手动	用1号炮孔的兵器发动3连射击
フォ-スショット	手动	用1号炮孔的兵器发动4连射击，但是对兵器的负担增大
ファイブショット	手动	用1号炮孔的兵器发动5连射击，但是对兵器的负担增大
パワ-ショット	手动	1号炮孔的兵器攻击力倍增，但是对兵器的负担增大
オ-バ-ショット	手动	1号炮孔的兵器会心率倍增，但是对兵器的负担增大
ブレイクショット	手动	1号炮孔的兵器在弹药耗尽或破损前连续发射
对空能力	自动	提高对空中敌人的攻击精度
迎击能力	自动	能够用迎击类武器，对敌人的攻击展开迎击
迎击辅助	自动	提高迎击敌人攻击时的精度
迎击回避能力	自动	大炮等攻击能避开敌人的迎击
ノ-マルタイプ	自动	普通引擎没有特效
シングルボ-ナス	自动	装备在单引擎战车上时，载重量有80%的加成
ツインボ-ナス	自动	主、副引擎为同类型引擎时，载重量有17.5%的加成
バイクボ-ナス	自动	装备在机车上时，载重量有80%的加成
カ-ボ-ナス	自动	装备在车轮型战车上时，载重量有80%的加成
战车ボ-ナス	自动	装备在坦克型战车上时，载重量有80%的加成
タイヤボ-ナス	自动	装备在坦克型以外的战车上时，载重量有80%的加成
ヘビ-ボ-ナス	自动	底盘重量在15t以上时，载重量有15%的加成
アシストボ-ナス	自动	作为副引擎装备时，能对主引擎的载重量有70%的加成
サブボ-ナス	自动	作为主引擎装备时，能对副引擎的载重量有70%的加成
シンクロボ-ナス	自动	作为副引擎装备时，载重量变得跟主引擎一致
无双タイプ	自动	只能作为主引擎装备
キャノンサポ-ト	自动	提高大炮的命中率（攻击力+30%）
バルカンサポ-ト	自动	提高机枪的命中率（攻击力+45%）
S-Eサポ-ト	自动	提高S-E的命中率（攻击力+20%）
エンジン辅助	自动	提高引擎25%的载重量
バイオサポ-ト	自动	装备在生化战车上时，提高兵器的攻击性能
バイオボ-ナス	自动	装备在生化战车上时，提高引擎的载重量
破坏不能	自动	拥有铁壁般的防御力，不会被破坏
限界突破	自动	能进行突破重量界限的改造
天井乘り	自动	战车设有天窗，角色在驾驶时可使用人类武器或道具
变形能力	自动	能在机车和机器人形态间自由变换
野生の怒り	手动	发动冲撞攻击
神の怒り	手动	发动冲撞攻击
ドリルロケット	手动	凭借火箭的推进力和钻头的突破力，发动强力的冲撞攻击

战斗相关

本作的战斗采用回合制，玩家选择行动方式后，敌我双方按照速度快慢展开行动。根据玩家在“战斗モ-ド”项目的设置，还有一些细节区别。A模式为“非即时制”，敌我双方的行动依次展开，不会出现重合的情况；B～E模式都是“即时制”，敌我双方的行动有可能发生重合，除了速度值外，角色的动作快慢也会对结果有一定影响，比如已经拿出回复药却还没来得及补血就被打死了等情况。

本作采用最多4名成员（至少有1个人类）的战斗队列，犬或熊的行动无法操纵，但可以控制犬上下战车。“多人同乘一车”的系统得到保留，机车只限1人乘坐，其他战车根据车型可容纳2～4人。多人同乘一车时行动次数并不减少，如果战车的火力强劲且弹药充足，利用多人乘坐系统便于反复发动强力攻击，面对攻击方式都是全体攻击的敌人时受到的伤害也相对减少。只不过也有攻击方式相对单一，容易受到敌方火力的集中攻击等缺点。

角色在驾驶战车时使用车载兵器攻击，一般无法使用道具（习得“ハンタ-マジック”后可在车上使用道具或以人类武器攻击），受到大部分攻击时只扣除战车的SP（音波和毒气等效果除外）；下车时角色凭自身装备的武器展开攻击，且可以使用人类道具，受到伤害时扣除自己的HP；驾驶机车则介于前两种状态之间，角色既能使用战车的兵器，也能以人类的武器攻击，同时还能使用各种人类道具，不过受到攻击时SP和HP一起扣除。



射程&范围

武器的攻击范围包括单体、全体、圆形、扇形等。范围标注“可变”类的武器，在战斗中选用后，可以按L和R键调整其具体的范围大小，范围越大、威力越小，反之亦然。范围标注“贯通”的表示攻击可以同时命中前后排的单位。



除了范围外，本作中武器还追加了“射程”概念，当目标处于地底时，惟有钻头等少数攻击方能攻击；当目标处在空中时，近程的武器就很难命中；当目标处在远处时，近中程的武器甚至无法展开攻击。此概念在BOSS战中体现得较为明显，故玩家在选择武器时同样不能忽视射程。

属性&异常状态

武器的攻击属性分为通常、火炎、冷气、电气、音波、气体、激光，共7种。角色习得特技“ハンタ-ズアイ”或使用道具“ていさつスコ-プ”后，可以在战斗中看到对方的各属性抗性情况，×>△>无>●>○表示抗性从高到低。BOSS战中必须针对敌人的弱点合理选择武器，才能够顺利击败强敌。

火炎、冷气等属性以及部分道具能在攻击后令目标陷入异常状态，具体分为以下几种。其中麻痹和强酸效果在战斗结束后不会自动解除，需要使用相应的恢复道具或去旅馆住宿。

异常状态	效果
麻痹	无法行动，我方全员麻痹即战斗失败
睡眠	无法行动
魅惑	暂时变成敌方
混乱	不按指令行动
水泥	行动迟缓、回避率下降
强酸、燃烧、冷冻、中毒	每回合HP徐徐减少

种族特征

敌人的种族可分为以下8大类，除了各异的种族特征外，我方的职业对特定种族的敌人也有伤害加成，具体参见右表。此外，在战斗中有可能遇到闪闪发光的敌人，这类敌人的HP比普通怪物更多，击倒后的金钱或经验值回报也更高，物品掉落率也会提升。故一些能让敌人闪光化的道具，如“宇宙ドール（48～50）”、“LOVEマシンK（DLC道具）”都是刷宝的利器。

种族	特征	职业补正（攻击力/受到的伤害）								
		猎人	机械师	战士	护士	摔跤手	艺术家	舞斗家	骑手	犬&熊
バイオ	生化系怪物，对气体属性抗性较弱	–	–	105%/95%	120%/85%	110%/85%	–	110%/90%	–	110%/90%
サイバネティック	半生化、半机械的改造怪物，拥有两种类别的特征	–	110%/95%	105%/95%	105%/95%	105%/95%	–	105%/95%	–	100%/90%
マシン	机械系敌人，对电气属性抗性较弱，但气体无效	–	120%/85%	105%/95%	–	–	105%/95%	–	110%/90%	100%/90%
タンク	战车系敌人，部件破损后攻击会受到影响	120%/85%	110%/90%	105%/95%	–	–	105%/95%	–	110%/90%	100%/90%
バイク	机车系敌人，HP相比战车类更低	–	–	–	–	–	–	–	–	–
インセクト	昆虫系怪物，惧怕“カトール”类道具的攻击	–	–	–	–	–	–	–	–	–
プラント	植物系怪物，对火炎属性抗性较弱	–	–	–	–	–	–	–	–	–
UMA	岩壁、电子墙等特殊敌人，用钻头、铁球类兵器能有效造成伤害	–	–	–	–	–	–	–	–	–

流程攻略

下文攻略以一周目Normal难度为准，由于系列向来都有较高的自由度，流程顺序仅供参考，通缉怪物的资料按照出没地点穿插在攻略中，几时挑战由玩家自行判断。全部任务的完成方式和相关资料请参看后文“任务攻略”部分。



铁塔岛→コンクリ岛

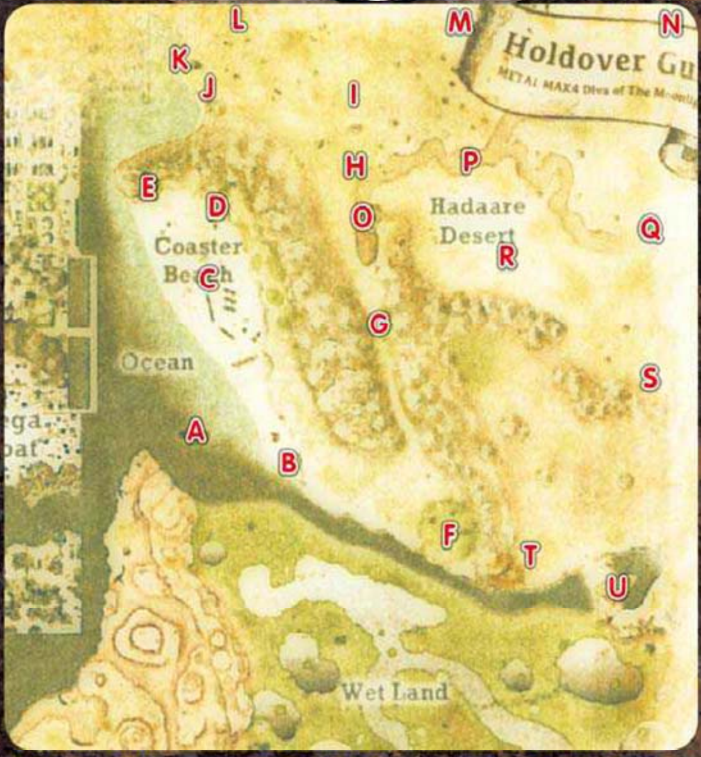
主角日向（ヒナタ）从梦中醒来后与莎夏（サ-シャ）对话，触发任务“晩ごはんのおかず”。随后需要调查沙滩上的发光点收集“オヨギイモ”，靠近左下角海边的亮点时会出现怪物，装备上莎夏交付的武器“パチンコ”后即可尝试战斗。收集到5个“オヨギイモ”向莎夏汇报，再爬上铁塔第三层调查树上的缆绳，便能滑向“コンクリ岛”。剧情过后在与基布（ギブ）博士的对话中触发任务“最后の授业”，从旁边的书架上任意挑选一本书交给基布。授课结束后到屋外找莎夏对话，结束当天的剧情。

次日与莎夏对话得到“野球ボ-ル”，沿着屋顶的缆绳滑到“铁塔岛”，找到基布并将棒球交给他。返回“コンクリ岛”时触发剧情，怪人哥摩德（ゴモド）率队袭击小岛……

はなれ岛→バビロン站ビル

逃至“はなれ岛”后莎夏加入队伍成为同伴。沿房间内的扶梯到达地下，调查绳梯继续深入，进入列车通道后莎夏变形成为机车载着日向离开。动画结束时两人已身处“バビロン站ビル”，沿着楼梯一路上行，莎夏会推开挡路的墙壁。

来到地面后下屏幕追加地图显示功能，同时触发任务“ギブスン博士を救出せよ”。正欲离开车站时发生强制战斗，面对闪光的“レッドカッタ-”，日向全程防御即可，攻击任务交给莎夏。赶跑或击倒怪物后与趴在地上的斯艾格（スエゴ）对话，触发任务“ガラの悪いケガ人”。序章到此结束，游戏这才算真正开始。



A.铁塔岛·コンクリ岛·はなれ岛
B.バビロン站ビル
C.サンデリゼ
D.虹の抜け穴
E.ゾンデレラ城
F.アダムスキ-牧场
G.ソ-セ-ジ·イン
H.埋もれかけた废墟
I.ドッグキャンプ
J.オ-ルドソング
K.トロル门
L.流民の寝どこ
M.フィンガ-·プラザ
N.サマンサのキャンプ
O.のんたくりキャンプ
P.ココホレの井户
Q.デザ-トキャンプ
R.骸潜门
S.ヤキトリ天文台
T.メメント·ドライブ
U.ホ-リ-キャンプ

サンデリゼ

在大地图界面向西北行，穿过游乐场的废墟到达首个城镇，斯艾格便会自行离开。在中央的喷水池处触发剧情，目睹一场自动战斗后兹琪娅（ズキ-ヤ）和她的爱犬纳珀（ナッポ）驾车追出去。离开小镇时见到兹琪娅陷入危机，日向当然不能坐视不理。此战贝尼西奥（ベニシオ）的实力较强，只要将斯艾格的HP削减到一定程度对方就会撤离。战斗结束后兹琪娅和纳珀加入成为同伴。

进入沙滩北侧的“虹の抜け穴”与月光组织的成员伽斯通（ガストン）相遇，此洞穴有两个出口，以装有“ワイドショット”的宝箱为参照，北侧分岔路通往“ゾンデレラ城”——这座阴森恐怖的城堡正是明奇（ミンチ）博士的居所，而沿东侧的分岔路前进则能到达“サメアゴ台地”。

ソ-セ-ジ・イン

从东侧的岔路离开洞穴后顺着山峦向东南走，再沿着山路往北，到达半山腰的温泉旅馆。一进门就受到女老板艾维（アビイ）“跌跌撞撞”的欢迎，在这里与吧台的奴卡（ヌツカ）对话可以招募到大众脸同伴，屋外的印花店则能用卖出道具的积分换取赏品（具体参见表格）。在右下角与女老板对话进入温泉，不料却与通缉怪物パンダダ撞个满怀。强制战斗中全员防御即可，3个回合后对方就会逃走。骚乱过后在房间内与兹琪娅对话，《明日のうた》的歌声过后，众人便在旅馆休息一晚。这间温泉旅馆住宿免费，算是本作的根据地之一。

赏品	所需印花	赏品	所需印花
リネームシール（人类道具）	5	ラッキ-セブン（S-E）	1500
キズケシ-ナ（人类道具）	10	セメントガン（机枪）	2000
パラボラガン（人类武器）	25	ロケットマン（大炮）	2500
カ-ブエンジン1（引擎）	50	グレ-トボチボンベ（人类道具）	3000
ミサイルオロチ（S-E）	75	アングリ-エルフ（C装置）	3500
二天一流634（C装置）	100	メディカルエレキ铳（人类武器）	4000
105ミリバ-スト（大炮）	200	烧结ア-マ-（人类防具）	4500
ドリルア-ム（人类武器）	300	オメガバイオ（引擎）	5000
メスメル铳（机枪）	400	シックスブラスト（机枪）	6000
一击必杀神话（S-E）	500	电光迎击ヴラド（S-E）	7000
ノイジ-ドワ-フ（C装置）	750	强化宇宙炮（大炮）	8000
パニックバレル（机枪）	1000	キャプテン66（C装置）	9000
ウオンディ-ヌ（C装置）	1250	X-トルネ-ド（S-E）	10000

オ-ルドソング→アダムスキ-牧场

次日继续向北进入沙漠，在这里可以看到巨大的ぐんかんサウルス，本作中有几个地图上可见的大型敌人并非通缉怪物，不过实力也不容小觑，还是等队伍强化后再打吧（可以反复挑战）。中途有一个满是小狗的营地，里面有种特殊的蓝色宝箱需要“失落的密码”才能开启（具体参看后文“资料列表”部分）。目的地“オ-ルドソング”位于西北的海边，进入城镇便自动触发与自警团团长西蒙（サイモン）见面的剧情，随后兹琪娅和纳珀离队。在战车市场北找到另一名同伴右京（ウキョウ），不过目前没有通行证、无法通过海上的“トロル门”。右京加入的同时自动触发任务“月光と彼女と通行证”。

小镇内的战车市场可以花钱直接购买战车，默认的3种车型分别是“デアボリカ”、“白バイ”和“Sウルフ”，想尽快凑钱买车的玩家推荐去东侧的大峡谷内刷ゴ-ルドアント；猎杀中心有猎杀挑战供玩家选择，习得“図よせ”特技后再挑战更能有的放矢；地下车库还有租车店可以利用，租车后战斗中得到的金钱会有相应的扣除，金额累积达1000G、获得“レンタルキング”称号后就能在租车店购买一辆战车（归属在11号车位）。先到地下车库找小女孩谈话，花100G购入“バイクのキ-”。然后前往“ソ-セ-ジ・イン”东南的“アダムスキ-牧场”，在“サイロ”区域的建筑内能找到机车“レ-サ-SE”，插上钥匙后立刻展开强制杂兵战。恶党会召唤同伴以及喷射催眠气体，用范围型攻击的战车武器（如サ-シャビ-ム），配合日向和右京的连发技能轻松就可以秒掉了。



フィンガ-・プラザ

由“オ-ルドソング”一路向东，一个有5座建筑相连的沙丘便是目的地。月光组织的成员——摔跤手利基（リキ）要求众人先帮他击倒楼上的怪物。驱车来到二楼击倒墙壁形态的怪物“安全ウォ-ル”（弱电气），再找利基对话。回“オ-ルドソング”住宿当晚触发剧情，次日前往中华料理店“唐幻镜”找利基对话，再住宿一晚后在中华料理店找到兹琪娅，对话后她和纳珀重新加入，调查停靠在门口的战车则能正式得到机车“デマ-エ”。

随后先不急着推进剧情，建议把周围的通缉怪物清一下，招募同伴并回收战车。





WANTED・パンダダ

场所	フィンガ-・プラザ附近（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	气体●
等级	Lv16
金钱	800G
经验	400
掉落（几率）	パンダタイツ（70%）、パンダクロ-（30%）、パンダベルト（10%）

先前在温泉旅馆与这头熊猫遭遇过一次，它是典型的力量型BOSS，每回合可行动2次，会发动“おたけび”强化自身的攻击力，配合二连爪击对我方单体的伤害较大，而跃起后的下压攻击也有较高的几率打出会心一击。建议以三人三车的阵容迎战就比较稳妥了，用“疾风迅雷”或“电光石火”技能辅以强力的S-E，很快便能结束战斗。

战后调查尸体还能触发任务“パンダ？の死体”，将尸体带给明奇博士电击，剧情过后摔跤手X-艾露（X-エル）加入成为同伴。



WANTED・ビ-トル-ダ-

场所	フィンガ-・プラザ内建筑顶层（固定遇敌）
战斗	白刃战
属性	气体●、冷气○、音波○
等级	Lv18
金钱	600G
经验	600
掉落（几率）	ビ-トル-ダ-の角（70%）、ビ-トル-ダ-の目（35%）、ビ-トル-ダ-ガン（15%）

沿“フィンガ-・プラザ”最右侧建筑的扶梯向上爬，在NPC被怪物抓走的剧情后继续前进，在上层断桥处与BOSS发生遭遇战，3回合后对方就会逃走，一路追到屋顶展开真正的较量。虽然理论上是白刃战，但这里可以用莎夏变身成为机车的小技巧迎敌。首次遭遇ビ-トル-ダ-时对方处在空中，一些近战武器或技能是无法命中的，第二战它就身处地面了。BOSS的激光、电气、甩头攻击皆是针对单体，惟有冲撞攻击有范围伤害，故我方有充足的回复时间，事先准备好针对弱点属性的武器也能尽快解决战斗。

获胜后调查并拉下屋内的电源开关，电力恢复后乘坐电梯到1F找到战车“コルレオ-ネCGS”。

ハダアし砂漠周边

广袤的沙漠还有不少场所可去。首先，进入峡谷东南出口处的营地“デザ-トキャンプ”触发剧情，一场闹剧过后与机械师拉罗（ラロ）对话能令其成为同伴。以此处为参照点，往北可到达能购买DLC道具的营地“サマンサのキャンプ”，往西是决斗胜地“骸潜门”，南边的“ヤキトリ天文台”则与组合兵器“ヤキトリ炮”的开发息息相关。向沙漠东南走可以看到一个大瀑布，沿着石头跳到对岸的小岛上有一个营地“ホ-リ-キャンプ”，还能开启地下通道“メメント・ドライブ”，不过该通道目前被月光组织封锁，暂时无法通过。

アダムスキ-牧场

接下来回归主线，再度前往牧场，在“サイロ”触发强制杂兵战，获胜后调查地面亮点得到“ギャングのメモ”，前往地图所示地点就能发现隐藏的“地下仓库”。入口的闸门半掩着，驾车进入干掉看门的杂兵，之后下车往东南走。不要吵醒睡着的暴徒，绕到闸门后扳动开关，贝尼西奥突然回来并挡在门口，一场白刃战在所难免，不过对方受到一定伤害后就会撤退。开车到达最深处就要与“マルデ”组织的恶党们展开大决战。获胜后顺手解救被恶党掳走的女性，随后前往“サンデリゼ”东南的摩天轮下调查，顺利寻回“耐爆コンテナ”，前往“トロル门”触发剧情，不过却没能如愿拿到通行证。日向获得“战斗服”（在角色强度界面按Y键换装），离开时自动触发任务“门から门へ”。









WANTED・マルデ一党

场所	アダムスキ-牧场地下仓库（固定遇敌）			
战斗	战车战			
目标	スエゴ	ベニシオ	ゲイリ-	マッドンナ
属性	气体●	气体●	气体●	气体●
等级	Lv24	Lv26	Lv29	Lv28
金钱	500G	400G	300G	500G
经验	500	600	700	800
掉落（几率）	エスゴ帽子（70%）、エスゴマチェット（40%）、エスゴバルカン（20%） ベニシオグラス（65%）、ベニシオジャンパ-（35%）、ベニショットガン（15） ゲイリ-シュ-ズ（65%）、ゲイリ-ス-ツ（35%）、地獄の火炎铳（15%） マッドンナライフル（65%）、マッドンナタイツ（35%）、マッドンナス-ツ（15%）			

敌人共有4名，**ベニシオ**驾驶机车“**マルデバイク**”（弱气体），**スエゴ、ゲイリ-、マッドンナ**3人则挤在战车“**マルデクルマ**”中（弱电气、抗气体）。“**マルデバイク**”每回合2动，攻击方式包括机枪扫射、霰弹枪、手榴弹和燃烧弹，都能造成范围杀伤，不过对战车的伤害不大；“**マルデクルマ**”则能发动机枪4连射、导弹4连射、范围型火焰放射，每回合3动，其中导弹乱射有可能全部打在一个目标上，故它的威胁要大得多。建议先集中火力将战车打爆，令三个恶党下车战斗就轻松多了。消灭任意三名BOSS后最后一人就会逃跑，等推进一段主线后，回到**オ-ルドソング**时会触发**マルデ**残党前来下战书的事件，该团体最后一名通缉犯需在任务“最后の决斗”中以白刃战单挑解决，地点是骸潜门。

骸潜门→ホ-リ-キャンプ→メメント・ドライブ



在完成任务“月光と彼女と通行证”的同时，猎人办公室会追加两个特别任务“砂漠に咲く赤い花”和“断罪されるべき者”，这两个任务分别关系到舞斗家华铃（カリン）和护士奥利维亚（オリビア）的加入，在剧情上也与主线有一定关联，建议优先触发完成，具体步骤请参看“任务攻略”部分。

刚进入决斗胜地“骸潜门”，一路随行的门卫就会兴奋地跑走，在坟地间找到他对话，再与其一同前往东南瀑布间的营地“ホ-リ-キャンプ”。从右侧的入口进入通道“メメント・ドライブ”，再与门卫对话一次即可完成任务。随后与月光组织的成员伽斯通对话，通道内的闸门就会打开，玩家得以驾车通行。

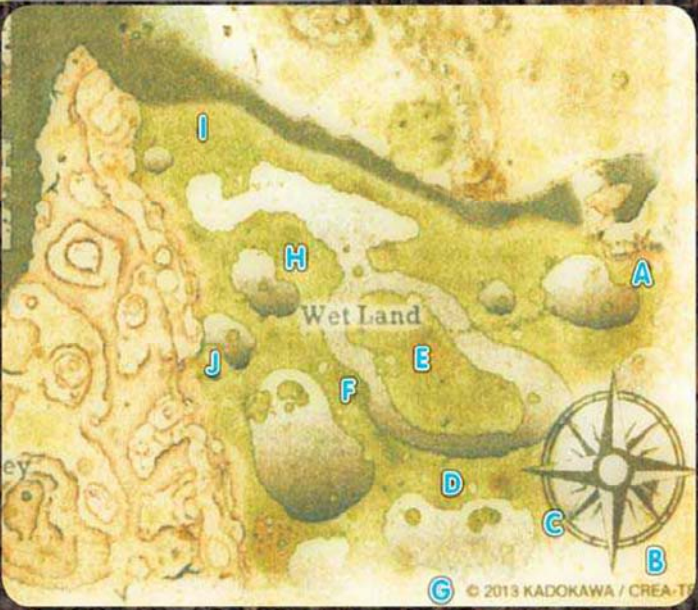




WANTED・マボロシマッハ

场所	骸潜门の西（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	电气○、激光○、气体×
等级	Lv28
金钱	1000G
经验	2000
掉落（几率）	マッハバルカン（70%）、マッハウイング（35%）、マボロシジエット（5%）

前期我方不具有与其抗衡的实力，建议等中期战车的装备强化后，尤其是得到强力的电气和激光属性兵器后再来挑战。BOSS的威胁主要在于攻击全体的炮弹雨，对驾驶机车的角色很容易形成秒杀，相较而言副炮和突进攻击的威力就不足为惧了。不过它经常在开战的第一回合就冲撞逃跑，想真正与其开战得费一番功夫。其实此战还有投机打法，利用拉罗初期就已习得的“解体”特技，有50%的成功率能把这个机械系的BOSS直接秒掉，不过得拼一拼运气。此BOSS还与任务“复仇を胸に”有关，不要错过了。



A.ベルエポ
B.バイオパレス
C.エレキデル4
D.エレキデル7
E.エレキデル21
F.エレキデル13
G.ジャンゴ・ヒルズ
H.龙の水饮み场
I.复制パビリオン
J.アイ-ダの交易所+カトール御殿

ベルエポ→龙の水饮み场

从通道南侧的出口离开时直接到达湮布南侧以大钟闻名的城镇，地图东南的一大片区域都可以展开探索了，虽然这些地点大多与主线无关，但还是有不少通缉怪物以及战车、同伴等待着玩家的。与小镇入口的村民对话得知大钟被盗、触发任务“谁がために钟は鸣る”，在完成该支线的过程中拿到“纹章のカギ”才能开启下水道的特殊红色宝箱。这里的地下道潜伏着通缉怪物，而下水道的三扇门从左到右依次通往“ウェットランド（中央）”、“龙の水饮み场”和小镇东南的废墟。



WANTED・泥王ワニゲバ



场所	ベルエポ地下道（固定遇敌）
战斗	白刃战
属性	火炎○、冷气○、气体○
等级	Lv26
金钱	800G
经验	2500
掉落（几率）	ワニゲバヘッド（70%）、ワニゲバスーツ（40%）、ワニゲバファング（15%）

大鳄鱼会在地下道的三层间来回游走，告诉NPC嘉伽（ジャガー）BOSS的具体方位后他就会冲过去交手，虽然力有不逮，但能让BOSS停在原地，为我方创造开战的机会。BOSS的双眼会放出光线、然后对单体发动啃咬攻击，只要给与它一定伤害、把头打爆后就能中止此招。此外，背部的毒气攻击会对我方造成持续伤害，尾部发出的火球攻击单体、横扫则为锁定全体。针对BOSS的弱点不妨活用各种道具，除了白刃战必备的“烟幕花火”外，燃烧瓶或冷气瓶都能造成不错的持续伤害。

复制パビリオン

位于“龙の水饮み场”西北的一座形似博物馆的建筑，充斥着化石与标本，不过部分道路被石像挡住。进入后先往左走，来到一个有动物标本的房间，调查最北侧的熊像发现它竟然是活的。战斗获胜后身上带有“ぬめぬめ细胞”或“巨大ぬめぬめ细胞”的情况下给它喂食，就能让熊（クマ）成为同伴。依然是这个房间，根据入口处纸条的提示，将白虎和兔子都向右转，下方的隐藏门就会打开。到达2层从右侧房屋栏杆的缺口处跳下，这里赫然停放着一辆战车“チハ”，一调查就会触发BOSS战，不妨先出去把战车开进来。

WANTED・リモコンシュタイン



场所	复制パビリオン（固定遇敌）
战斗	战车战
属性	火炎×、冷气×、电气×、音波○、气体×、激光△
等级	Lv26
金钱	800G
经验	2500
掉落（几率）	石像のかけら（100%）、シュタイン像（70%）、リモコン铁球（35%）

此战面对遥控的石巨人，BOSS每回合行动2次，动作缓慢、大开大合，看到对方蓄力的话要稍加留意，BOSS打出会心一击的话伤害很可观。只要驱车前来战斗压力还是不大的，如果有酸性武器或道具的话也能对石巨人造成持续伤害。获胜后怨恨满怀的遥控反太郎伺机逃走，以后在到达“ダ-マス神殿”和“ダム”时都会再与其交手（战车战），进入“ウンガウンガ”时他还会来下战书，直到“ラセンドーム”将他彻底击败（白刃战）。

ウェットランド沼泽周边

广阔的沼泽区域中有玩家们喜闻乐见的铁甲炮（スローウォーカー）出没，在这里可以好好升级一番，而在野外游走的“火星クラゲ”同样不是通缉怪物。在“エレキデル13”风车小屋前的柱子上拴着一只战狗波奇（ポチ），时常被它的主人用电击虐待，花1万G就能买下小狗、令其成为同伴。从“ベルエポ”的下水道能到达沼泽中央的孤岛，在“エレキデル21”选择帮助白色的小狗，击倒敌人后能从获救的女性家里得到“巨大化の药のびん”——在战斗中使用能令目标巨大化，此时再击倒可以获得10倍经验，每次用完都能再回来拿。

沼泽东南角有一座小熊造型的建筑“バイオパレス”，完成任务“レディをさがせ”后，再到这里找坦克女博士对话就能打造生化战车。先在1楼选择“战车设计”，有猛犸（マンモス）、甲虫（クワガ）、章鱼（タコ）和暴龙（テイラノ）4款车型可选，确定底盘还能自选配色和性格，性格则决定固定武器的情况（具体参见表格）。设计完成后就要收集作为素材的“铁くず”和“ぬめぬめ细胞”交给门外的机器人，前者推荐在野外用“金属探知机”寻找，后者建议去沼泽中央的孤岛上刷“DNAブロブ”，“巨大ぬめぬめ细胞”1个顶10个。

性格	固定武器属性
すなお	通常
まっすぐ	激光
クール	冷气
あつくるしい	火炎
がおめない	气体
うるさい	音波
おこりっぽい	电气
がんこ	钻头



WANTED・アブストロ



场所	汚れた沼地（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	火炎○、电气×、气体○、激光○
等级	Lv30
金钱	3000G
经验	6000
掉落（几率）	アブストロブジェ（60%）、アブストロマウス（40%）、アブストロヘッド（15%）

污染的沼泽即“**ウェットランド**”西南那片坑坑洼洼的地带，此BOSS基本没法以“**囮よせ**”特技吸引出来，用提升遇敌率的道具“**ちんどんスピ-カ-**”或“**テキよせスプレ-**”更容易遭遇。BOSS每回合行动2次，且能自我回复200点左右的HP。除了释放攻击全体的冷气和怪音波外，还会全方位的激光扫射。当场上有空位时，它会喷吐4个能分裂的杂兵“**アブストロブロブ**”。战前建议给战车涂上“镜面涂层（**ミラ-コ-ド**）”反弹激光。由于BOSS本身弱火非常明显，故并不算很难缠，只不过它和杂兵都会喷吐带麻痹效果的气体，驾驶机车的角色容易中招，应尽量速战速决。

ジャンゴ・ヒルズ

“**バイオパレス**”西侧沼泽边的危楼，刚一进入就会发生剧烈的震动，调查墙上的裂缝并炮击，可以把左侧的扶梯震下来。先与NPC对话，待他拿出钩绳后再爬上扶梯，会发现门都是反锁的，再下来时男子已经用绳子爬进了窗户。跟着他进入内部，再返回入口处爬进隔壁的窗口，反复两次就能开始探索。从2F的电梯井跳到底层便可见到通缉怪物，而每当玩家爬上5F时，楼房都会倾斜并影响房间中箱子的排列，一些宝箱也需要凭此特性拿取。击倒通缉怪物后大楼会彻底陷入地底、不再摇晃，需要一路爬到顶楼才能离开。



WANTED・ジャンゴリラ



场所	ジャンゴ・ヒルズ（固定遇敌）
战斗	白刃战
属性	火炎○、冷气○、电气○、气体×
等级	Lv28
金钱	4000G
经验	4000
掉落（几率）	ゴリメット（80%）、ゴリラ铁球（75%）、ゴリラベンチ（35%）

相比先前的石巨人一役难度有所提高，BOSS每回合行动2次，右手的钳子和左手的铁锤都是单体攻击，主要威胁在于激光全体攻击和导弹乱射。我方白刃战主力的装备应设法提升对激光的耐性，此外迎击实弹的特技、如右京的“制空の刃”、战士的“人间**パトリオット**”更是此战的关键，有无迎击特技的战斗压力有天壤之别。由于BOSS的弱点较多，我方的攻击套路就相对灵活了，还可以考虑派上拉罗，用“**ゆるめる**”降低这个机器人的防御力，机械师的扳手特技也可以造成不错的伤害。

アイ-ダの交易所→カトール御殿

刚进入交易所时险些与少女塞拉（セイラ）撞个满怀，捡起掉落在地上的挂坠交还给她，触发这个剧情后再前往北侧不远的建筑“**カト-ル御殿**”才会开门。以后与塞拉对话购入“**カト-ル**”，累积超过200G后她就会到屋里开店，从而触发几个相关的任务。西侧如同石碑一样的奇怪建筑目前无法进入，攒足15000G在此购入战车S-E“**铁球ゴリアテ**”，打通西北洞穴“**狭间のぬけ道**”内的岩石就可以前往新的区域了。

此外，调查桥上屋子内的尸体会发现“**四つ折りの纸切れ**”，使用后能得到5个坐标：（2655.130）、（-2776.763）、（1107.2349）、（-807.-1494）、（198.397）。利用任务“**消えた2号**”中得到的“**GPSアナライザ-**”能确认当前坐标，用“**グレ-ト金属探知机**”到相应位置探索可以找到“**青龙ロケット**”、“**白虎アクセル**”、“**灼热凤凰**”和“**玄武タ-ビン**”这4种优质战车装备，以及“**钢铁の卵**”（使用后能得到其中的随机装备）。以后再来屋内会有人居住，可以用“**护甲残骸（プロテクタくず）**”卖钱并换取赏品（具体参见表格）。

赏品	卖出残骸数
バリアシール	3
ひぼんたんのさらし	8
ぼうだんチョッキ	15
セラミックパット	25
ポリマ-リキッド	50
ロストベスト	100



WANTED・グインチャック



场所	アイ-ダの交易所附近（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	火炎○、电气△、气体○
等级	Lv32
金钱	4000G
经验	8000
掉落（几率）	グインウィング（70%）、イソツガ-の触手（35%）、グインストマック（15%）

除了野外随机遭遇外，在任务“**未知への护送**”中也能碰到这个BOSS，推荐在任务的强制遇敌时挑战，因为3个NPC能够稍微吸引一下火力。BOSS是典型的高攻低防型怪物，每回合行动2～3次，攻击带有麻痹效果，要准备好解药。各招式中跳跃下压的范围攻击会心率极高，百裂拳对单体的伤害也很大，刺胞触手攻击则锁定全体，此外还会喷出混乱效果的催眠气体，以及用触手束缚并吞掉我方一名同伴（攻击几下就能救出，且不用担心伤及同伴）。除了用火炎属性的S-E猛攻外，针对BOSS气体耐性较弱的特点，可以果断扔几个“**烟幕花火**”，让BOSS被烟雾持续笼罩能大大降低其命中率，若是能成功催眠的话，之后的战斗就会轻松很多了。





A.キャリ-の家
B.荒野のキャンプ
C.カラオケのイケニエ
D.ある家族のキャンプ
E.ユゴ-の大穴
F.ザ・リング
G.シテ站
H.ダ-マス神殿
I.埋もれかけた廃墟
J.ありふれた廃墟
K.博爱重工前站
L.ゲンの家

ストーンバレー荒野周边

穿过“狭间の抜け道”来到地图南侧的荒野区域，这附近缺乏作为补给点的城镇，而敌人的实力则有明显提升，尤其“骑甲サイゴン”、“T13グロズヌイ”和“ウルリッヒ”这三个通缉怪物还经常组团杀出来，初到此处时被团灭可谓家常便饭。本区域西南方同样有一个洞穴，穿过该处能够到达地图西南的“イバラヶ原”地带。荒野区域的通缉怪物由于经常结伴而行，用“図よせ”特技更是会三个一起出现，想找它们落单的机会着实不易，建议等战车装备强化后再回来挑战。

WANTED・骑甲サイゴン



场所	ストーンバレー中央、西（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	冷气○、音波○、气体●
等级	Lv40
金钱	7000G
经验	18000
掉落（几率）	サイゴンの角（80%）、ミサイゴン（11%）、125ミリサイガン（5%）

这头犀牛经常在杂兵战中乱入，对玩家形成夹击之势，让人恨得牙痒痒。BOSS每回合2动，激光全体攻击的伤害不高，背部的导弹攻击分为针对全体和锁定单体的乱射两种，此外还有头部主炮二连射。由于它的威胁主要来自于实弹，故配置具有迎击功能的S-E能够一定程度上降低伤害。不过对方也会对我方的炮弹展开迎击，最好用冷气、音波、气体等属性武器对其造成伤害，或是无法迎击的特殊S-E（铁球、钻头等）。它的防御力和体力都不及另外两个BOSS，同时迎战时建议优先打爆。



WANTED・T13グロズヌイ



场所	ストーンバレー中央、西（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	电气○、气体×
等级	Lv40
金钱	5000G
经验	20000
掉落（几率）	イワンタ-ビン（70%）、スプラッシュ（30%）、サ-ティ-ン炮（10%）

标准的战车型BOSS，实力超过同期的通缉怪物，不过在同时遭遇多名BOSS时，它有一定几率会主动撤退。虽然T13每回合仅行动1次，但攻击非常暴力——5门主炮齐射、副炮齐射、S-E齐射和突进撞击。BOSS的防御力较高且HP充足，想用机械师的特技“ゆるめる”降低防御力的话很可能一下车就被秒杀，故还是等有了强力的电气属性S-E再来与其展开对攻吧。如果能在战斗中成功破坏对方的部件，也能够顺利封杀其中一种攻势，因为它是不会自我修复的。掉落品中引擎“イワンタ-ビン”带有“战车ボ-ナス”特性，非常值得刷。

WANTED・ウルリッヒ



场所	ストーンバレー中央、西（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	火炎×、冷气×、电气○、音波○、气体×、激光●
等级	Lv40
金钱	8000G
经验	24000
掉落（几率）	ウルリッヒのトサカ（75%）、ウルバ-ナ-（30%）、ウルリッヒミサイル（10%）

BOSS每回合行动2次，初期处在飞行状态，只有俯冲轰炸全体攻击和导弹乱射随机攻击两招，我方需以中、长距离射程的武器或有“对空能力”的特性才能造成有效伤害。当BOSS受到一定伤害后就会坠落到地上，此后它的招式增多，卵爆弹和尾部喷射都是范围攻击、伤害不大，在鸣叫提升攻击力后的近身攻击很容易打出会心一击。不过落地后它也会成为玩家的好靶子，此时就不用在乎武器射程的限制，可以尽情把火力倾泻到BOSS身上了！

ザ・リング

荒野区域北侧有一个孤立的擂台，与机器人对话答“あぁ、そうだ”，选择一名角色上台后，通缉怪物就会华丽登场。单挑获胜后在擂台上捡到的“マッスルキ-”用于开启北侧海角小屋的房门。

WANTED・マイティ・マッスル



场所	ザ・リング（固定遇敌）
战斗	白刃战
属性	气体○、激光○
等级	Lv38
金钱	8000G
经验	15000
掉落（几率）	マイティブ-ツ（65%）、マイティグロ-ブ（35%）、マイティス-ツ（15%）

BOSS每回合可行动2次，与历代“肌肉型”通缉怪物的打法类似，“烟幕花火”是这个肌肉大叔的克星。由于是任选一人进行单挑，此战的最佳人选无疑是摔跤手X-艾露。以“ドラムストレッチ”强化攻击后发动多段判定的“台风チョップ”，4个回合就足以秒掉BOSS。

カラオケのイケニエ→ユゴ-の大穴

东南角有一个破败的歌厅，里面聚集着大量的丧尸，想要开启各个室内的宝箱需费一番功夫，具体步骤如下：在4号室的宝箱中找到“歌词カ-ド”和“3号室の电源キ-”，在吧台后的宝箱中找到“4号室の电源キ-”，将两个电源钥匙分别插入吧台边的电脑。3号室的挡路丧尸会因音乐停止而走出来，里面可以找到“2号室の电源キ-”，如法炮制关闭2号室的电源拿取里面的宝箱。进入开启了电源的4号室，调查音箱选择“道路”→“见ながら歌う”，跟着歌词卡选择即可用歌声把5号室的丧尸们引出来，从而拿取宝箱。1号室的那把吉他“坏われたギタ-”与一个任务有关。

从卡拉OK遗址往西走有一个巨大的坑洞，在沿着盘山路缓缓向下的过程中要推落3块大岩石、3块小岩石，填满坑洞才能继续前进。此外，一些平台上的宝箱需要利用洞穴的滑落特性才能回收。





WANTED・ショベルギドラ

场所	ユゴ-の大穴（固定遇敌）
战斗	战车战
属性	电气○、气体×
等级	Lv36
金钱	3000G
经验	12000
掉落（几率）	ギドラディ-ゼル（65%）、ギドラヘッド（15%）

进到谷底的过程相当繁琐，BOSS倒是不难对付。战斗中我方的战狗会先被打跑，随后NPC猎人强尼（ジョニ-）和潘萨（パンサ-）乱入帮忙，不过战斗力基本可以忽略不计。BOSS分为三个头+身体，每回合行动3~4次。头部的招式除了单体啃咬攻击外，降低命中率的烟雾、猛烈毒气、汽油+火炎攻击和机枪扫射都是针对我方全体的，本体的冲撞突进不足为惧。虽然头部的防御力非常高，但实际上玩家只需集中火力攻击战车的身体即可（不过打掉头部能得到额外的经验值）。使用不定目标、随机攻击类武器的话，伤害会被头部分散掉大半，想速战速决应尽量用全体攻击或单体集中火力的连发类武器。“修理キット”也需备好，头部的啃咬攻击破坏部件的几率很高，一定要及时修复。

ダ-マス神殿

矗立在南端山巅的神殿是魔法教会的根据地，与讲坛上的教主达玛斯（ダ-マス）对话花500G购入“ダ-マス入门セット”，打开后使用“まほう入门书”，按步骤将汤匙弄弯得到“まがったスプ-ン”，再将折了的汤匙给教主看，获得“まほうつかい”的称号后才能触发这里的几个相关任务。这里的事件需要累积大量的汤匙（スプ-ン）类道具，右表给出一些固定的汤匙位置供玩家们参考（带★的埋藏品需要“グレ-ト金属探知机”才能找到），平时在野外以及城镇中也有机会找到各种汤匙。此外在神殿右上角有一个只剩双腿的石像，推开后能发现下层的隐藏密室，这里的“神之椅（神のイス）”用于调整角色特技以及让BP点重置。

汤匙种类	所在位置
金のスプ-ン	虹の拔け穴・前方危险的木牌左侧（埋藏品★）
	シテ站・男子家附近的轨道（埋藏品★）
	金轮际リゾ-ト・宿屋
	博爱PPX・传送装置右上
	轨道エレベ-タ・チュ-ブエリア1区
银のスプ-ン	オアシスのテント・右侧帐篷内
	ダム・松之宿屋
	金轮际リゾ-ト・洗衣室右侧房间
	ウンガウンガ・ジャックの馆调理室
	アイアンクラウン・B2F
	ラトゥ-ル・东塔2F电梯下方的房间
	ラトゥ-ル・デレゲイツ ゾ-ン7
铜のスプ-ン	孤儿院・1F
	ダム・B3F
	スパイツリ-・地下电梯左上（埋藏品）
	スパイツリ-・3F上锁房间内
	ウンガウンガ・人类装备店下水道
	ラトゥ-ル・东塔3F右下房间
	ラトゥ-ル・1F存档机器人身后的房间
	ルピエ・月光根据地吧台
	ルピエ・团地D栋2层房间内

シテ站→博爱重工前站

车站下层无法乘车行进，下车后在岔路处先往右走（左侧的闸门暂时被封死），在断裂的天桥处推动电车厢连成道路，从另一侧的出口离开后到达地图中央的“南の工业地带”。东侧的仓库无法直接进入，先由西侧的“博爱重工前站”下到地底，拉动左侧的开关，进入车厢并启动电车，就能撞开先前“シテ站”挡路的废墟，再凭借电车把我方的战车运送过来。

ゲンの家→博爱重工南东仓库

驾车往“博爱重工前站”西侧走，在围墙的裂缝处有一场强制二连战。获胜后先往西北走，在小屋“ゲンの家”相关的任务“ガレキと老人”中，可以得到重要的道具“グレ-ト金属探知机”，等老人的机器人修复后还可以在此提炼用于超改造的稀有金属。带着“グレ-ト金属探知机”到“オ-ルドソング”东侧的沙漠中能够发现红狼战车“Rウルフ III”（如图）。



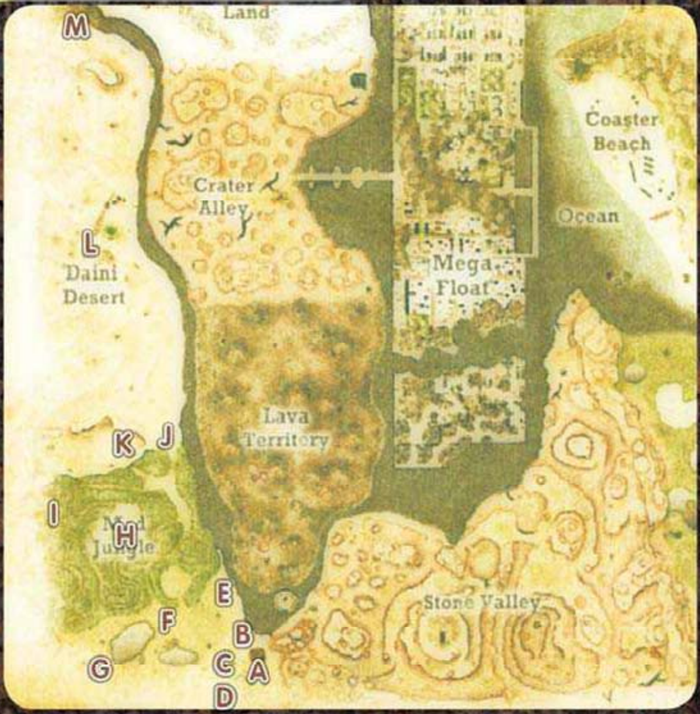
由“ゲンの家”向东走，经过一场强制的杂兵战后就要与敌方的“百合队长ワルバラ”交手，对方共有3种形态——乘车（弱电气）、下车（弱气体）、变身（弱火炎、冷气），第三形态变身植物后攻击力大幅上升，不过弱火的特点也暴露无遗，最好提前预留特技和对应属性的S-E弹药，在第三形态尽快将其干掉，否则混乱气体和即死舞蹈容易打乱我方的节奏。继续向东触发大爆炸的剧情，随后转南进入“南东仓库”，在将防御墙和机器人轻松轰爆后获得对空战车“ダックハンタ-”。



WANTED・キュビズマ

场所	废材の丘（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	火炎×、冷气×、电气×、音波○、气体×、激光×
等级	Lv55
金钱	18000G
经验	40000
掉落（几率）	キュビズマのかけら（85%）、梦の块（55%）、超电磁コア（10%）

这个BOSS在“ゲンの家”东侧的垃圾堆上遭遇率极高，且与任务“お龙の执念”相关。BOSS每回合行动2~3次，攻击方式包括激光、火炎全体攻击、导弹乱射以及强烈电击，召唤的杂兵基本可以无视。虽然各招式的普遍伤害不高，但在没有抗电气属性攻击的车载道具时，我方装备的损坏率非常高，战车被打跑的话角色则很容易被麻痹。由于BOSS的属性耐性异常强大，HP充足且对实弹有很高的迎击成功率，我方没有音波属性的S-E的话难以造成有效伤害。建议后期再来挑战，提升电气耐性的“ア-スチェイン”也是必要装备。



A.アミダラマ
B.孤儿院
C.ありふれた廃墟
D.人间园
E.ナラズモの酒场
F.密林のテント①
G.サバンナのキャンプ
H.溺れたタンカ-
I.密林のテント②
J.カイテン城
K.ブドウ馆
L.オアシスのテント+スパイツリ-
M.ダム

アミダラマ→サバンナのキャンプ

刚进入“イバラヶ原”区域就能看到依山而建的城镇“アミダラマ”，这里的改造等级很高，资金充裕的话可以好好利用。下层最左侧有一个待售的房间，可花30000G购入作为自己的家，在完成任务“ついてない女”后花3000G即可买下。在旅馆住宿后进入衣橱，会被传送至以制酒工艺著称“ブドウ馆”。离开城镇时熊猫2号突然从天而降（对话中选择看X-エル有一段特殊动画），触发任务。

往西一直走有一个商人营地，营地外西南不远处倒着一条黑色的战狗，替它医治过后跟着它走到“マッドジャングル出入り口付近”。引出“凶暴ウリ坊”，在战斗中经过一定时间后黑犬就会乱入，对野猪形成夹击之势，战斗获胜后再与战狗“ポロ”对话就能令其加入队伍成为同伴。此外，在“サバンナのキャンプ”西南的一座岩石高台上有一辆战车，凭以前开路时用过的S-E“铁球ゴリアテ”可以打碎石台，获得战车“10式叁”。

孤儿院→ナラズモの酒场

孤儿院位于“アミダラマ”西北不远处，调查封闭的大门正欲离开时发生强盗来袭事件，击倒敌人后在地上能捡到“金のカギ”。选择加入孤儿院的“タンポポ团”才能触发这里的相关任务。

西北处还有一间酒馆，在上层的衣橱中能找到“铁のカギ”。再加上“ベルエポ”的任务“キララを救え”中得到的“银のカギ”，带着这3把钥匙进入酒馆东侧的“隐し塔”。入口处选择“上银、下金”开启大门，沿楼梯到最上层拉下扳手，地面的隐藏入口就会开启。到下层调查小熊玩偶，正欲离开时会触发强制战斗，不过敌人很弱。



マッドジャングル雨林周边

大片的雨林中潜伏着3只通缉怪物，最深处还有一艘沉船“溺れたタンカ-”，不过路线比较绕。通缉怪物“バオ-バ-ブンガ-”挡住的区域虽然并非必经之路，但其后的区域隐藏着一个“ヤキトリ炮”的相关部件，不要错过。

WANTED・クラウドゴン



场所	マッドジャングル西、秘密の狩场（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	火炎×、冷气○、电气×、气体×、激光×
等级	Lv45
金钱	1000G
经验	12000
掉落（几率）	クラウドゴンの目（80%）、云の素（7%）、强力云の素（3%）

这朵云经常在杂兵战中乱入，且逃跑几率很高。BOSS每回合行动2次，招式威力较为强劲，除了攻击全体的落雷、冰雹外，雷击激光能对单体造成大伤害，豪雨降低我方全体的速度，而龙卷风在攻击全体的同时有一定几率把角色从战车中吹出来（未乘车的直接吹走）。针对其特性，我方首先要强化战车电气耐性，C装置最好换成带“对空能力”的提升命中率。武器方面则配好火炎、冷气属性的，先以火炎命中BOSS让它处于燃烧状态，虽然火炎属性会令它回复相应的HP，但这也能降低其逃跑几率，冷气属性则是攻击BOSS的最有效手段。此BOSS与任务“复仇の向こう侧”相关，掉落物中最好能把“强力云の素”刷到，对今后白刃战大有裨益。

WANTED・バオ-バ-ブンガ-



场所	マッドジャングル西（固定遇敌）
战斗	战车战
属性	火炎×、冷气○、电气●、音波●、气体×、激光×
等级	Lv42
金钱	1000G
经验	7000
掉落（几率）	バオ-バ-シ-ルド（75%）、バオ-バ-すりこぎ（50%）、バオ-バ-よろい（25%）

挡在雨林西侧路口处的通缉怪物，挑战它之前最好先把“クラウドゴン”解决掉，否则后者有很高几率乱入，大幅提升战斗难度。此BOSS作为植物系却丝毫不弱火，每回合行动3次且可以自动回复2500～3000的HP。攻击招式则相对简单，炸弹果实、飞鸟轰炸以及根部突刺都是攻击全体的，其中根部攻击有一定几率把角色打下车，如果后续麻痹气体的话容易中招，记得提前备好恢复药。针对BOSS的弱点以及回血多的特性，此战建议用“ラッシュ”特性或职业特技配合电气、音波属性的武器展开强攻，持久战对我方不利。此外战斗中乱入的杂兵会发射毒气弹，虽然威力很小，但会对车内的角色造成持续伤害，顺手用全体攻击清掉即可。



溺れたタンカ-

先在火堆处用“烟幕花火”把大量蜜蜂型敌人熏出来，之后就能进入船舱探索。在船舱中需要一路破坏巢穴、打开通路，建议有针对性地配备火炎属性的武器和“杀虫ガン”。到达最下层后中央有一个巨大的巢穴，周围的蜂群是无法彻底消灭的，不过可以用来刷BP。调查并击破巢穴让通缉怪物“ハチオパトラ”现身，然后从它冲破的墙壁往右走，不要急着开战，先绕到右上方调查电脑，把舱门开启后就可以驾车进来迎敌，击倒BOSS后周围的蜂群便会散去。





WANTED・ハチオパトラ

场所	溺れたタンカ-下层（固定遇敌）
战斗	战车战
属性	火炎○、冷气○、电气×、气体○、激光×
等级	Lv44
金钱	8888G
经验	28888
掉落（几率）	ハチオパトラの翅（65%）、クイ-ンのかんむり（25%）、クイ-ンの首轮（15%）

蜂后在战斗中会召唤两种杂兵，分别进行扫射和激光攻击，它自身的招式则有范围型卵爆弹、攻击全体的强力激光和怪音波、以及攻击单体的麻痹光弹。战前给战车换上“镜面涂层”，人类装备方面则尽量提升对音波的抗性，这样能大大降低敌方的威胁。由于蜂后处在空中且回避率很高，战车应配上“对空”特性。另外在雨林北侧的“カイテン城”有出售一种能反复使用的杀虫道具“DDTスプレ-”，在这个沉船中能发挥不错的功效。

カイテン城

这座充满了日式和风气息的城池位于雨林北侧的出口附近，城内醒目位置停靠着一辆战车，与光头三船（ミフネ）对话，他会提出两个条件——花100万购入或是以1000G为赌注和他较量一番（毫无疑问是选后者）。对方的实力虽然不差但也架不住我方三辆战车的轮番轰炸，获胜后就能得到这架造型奇特的“犬山车”（全大破状态），这辆战车的特性“天井乘り”可供驾驶员从上方探出头来用人类武器攻击。沿着围墙绕道左上方，帮红发男子把装满垃圾的木箱推到城外，再回来时就能得到“绍介状”，凭此得以进入内城，触发相关的支线任务。

在城内一个空房间里还会出现女性幽灵，对话时回答“泣くのはおやめ→どうすれば眠れるの”，与内城右上井边的男子对话后再找先前那个检查“绍介状”的卫兵对话，答“井户のカギをかして→井户がくさいから”。用钥匙打开井盖发现骸骨，带着骸骨与处理垃圾的红发男子对话答“人の骨を持ってきた”，安葬后住宿一晚，再到幽灵出没的房间就能得到“みやびのかんざし”。此外，帐篷中花1000G购入的“ソ-ヴィニヨンの种子”则与西边“ブドウ馆”的任务有关。

ブドウ馆

这个巨大的葡萄园有一个酿酒的任务“ワインづくり”，具体的步骤请参看“任务攻略”部分，下面主要介绍一下如何提高葡萄酒的品质。首先去“カイテン城”的帐篷里多买一些“ソ-ヴィニヨンの种”，其种出的赤霞珠葡萄专用于酿酒；收成阶段要耐心，直到调查提示“しわしわにしぼんで小さくなったブドウの实だ”表示葡萄没有水分后再采摘；踩踏阶段直到出现“かなりごつごつした感触だ”才终止；最后的推桶阶段先与NPC对话选择最长的一条槽，把木桶推上10个来回方能酿出“最高のワイン”。被女馆主允许自由通行后在馆主卧室右上角的衣橱里可以得到“大タルのカギ”。获得最高评价的方法并不绝对，上面的步骤仅供各位尚未酿出最佳葡萄酒的玩家们参考。完成任务后仍然可以在此反复酿酒，用积累的点数在入口处兑换赏品，各步骤的对应点数以及赏品一览请参看表格。

步骤	累积点数
种植	每种1株+1，最多35点
看护	每看护1天+5，最多15点
收获	“小さくなったブドウの实”+1，“水气のあるブドウの实”+2，“ちょうどいい大きさのブドウの实”+3，收获别人的葡萄也能累积，最多180点
踩踏	“かなりどろどろした感触だ”无变化，“かなりさらさらした感触だ”点数1.25倍，“かなりごつごつした感触だ”点数1.5倍
推桶	最短的槽一个来回+2，中等长度的槽一个来回+4，最长的槽一个来回+8，最多80点

赏品	点数
すっぱいワイン（人类道具）	25
カットグラス（人类道具）	50
ポリフエノ-ル（人类道具）	100
メルロ-ア-ム（人类防具）	250
ピレネ-ヘルム（人类防具）	750
デラウエアソックス（人类防具）	1000

赏品	点数
ノワ-ルボディ（人类防具）	1250
神のよだれ（人类道具）	1500
マスカッタ-（人类武器）	2000
觉醒ポリフエノ-ル（人类道具）	2500
巨炮（大炮）	3000

ダイニ砂漠周边

地图西侧的沙漠以及沿海区域埋藏着大量好东西，缺钱时用金属探知器来搜刮一番能赚到不少好装备。这里除了有笑容猥琐、来去无踪的通缉怪物“神风行星”出没外，地图上可见的红色沙蛟“レッドスワン”实力颇强，此外沙漠西北有一个孤零零的自动售货机，购买道具并中奖后它就会现出原形——“外道贩卖鬼7”，其也与一个任务有关。





WANTED・惑星カミカゼ

场所	ダイニ砂漠中央（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	火炎×、冷气×、电气×、音波●、气体×、激光×
等级	Lv57
金钱	3000G
经验	30000
掉落（几率）	夜の大导火线（55%）、神风のわっか（15%）、神风ス-ツ（5%）

本作的“神风”系BOSS，在杂兵战遭遇“续・火星クラゲ”时它也经常会乱入。高回避率、喜欢逃跑依旧是这个家族的通性，音波的属性弱点没有太大帮助。此战无需分析BOSS的攻击，玩家只需尽量用装备提高会心率，以连发型武器配合“电光石火”、“ウィ-クショット”、“ねらいうち”等特技争取打出会心一击（“续・火星クラゲ”掉落的连发主炮“火星バ-スト炮改”和高会心的S-E“火星特攻队”就很合适）。

スパイツリ-→谜のオブジェクト

位于沙漠中央区域的高塔，先沿着扶梯和绳索往上爬到最高处进入塔内。搭电梯下至2F，调查亮点发现“ピンクの纸切れ”，使用后得到密码19910524。再通过电梯下至L层，调查深处的尸体得到“赤いIDカ-ド”。最后到3F的控制室插入ID卡，启动装置后一道光束射向“アイ-ダの交易所”。返回先前那个一直无法进入的奇怪的建筑，在门口输入刚刚得到的密码就可以进去探索了。在内部的众多宝箱群中，有重要的开锁工具“ロックハッカ-”，先前那些拿不到的宝箱都可以回去回收了。

传送事故相关

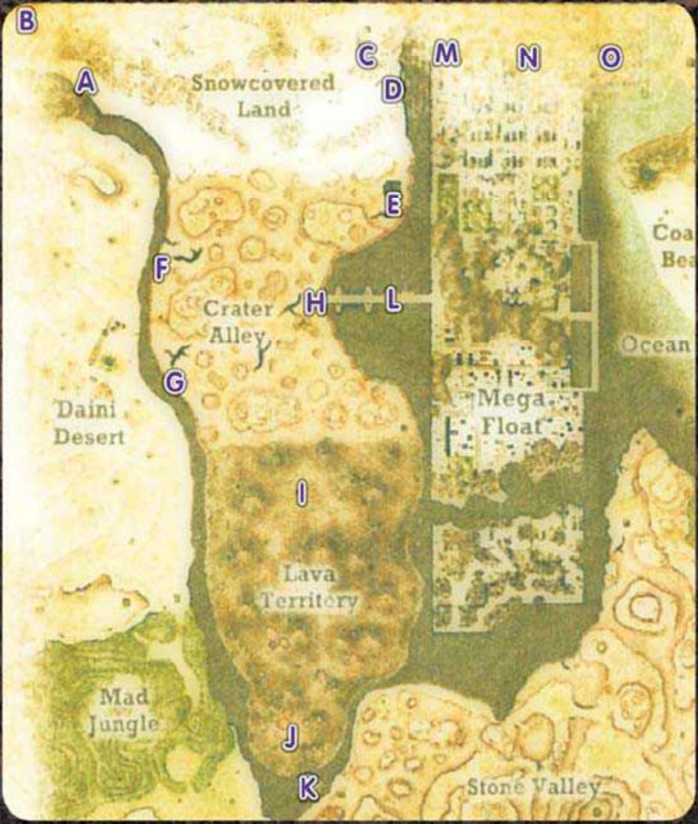
在使用传送装置时有一定几率发生事故、被传送到目的地以外的场所，本作中共有以下三处。

①スパイツリ-：拿到“ロックハッカ-”后才能开门离开，上楼走到户外时隐藏的入口便会出现，此后就能开车进入高塔的底部回收战车装备。

②博爱PPX：调查尸体得到“黑い手账”和“青いIDカ-ド”，将ID卡插入电脑得到复活道具“再生カプセル”，每次用完都能再回来拿。

③轨道エレベ-タ：先从电梯井跳到1楼拉动电闸恢复电力，通往室外的大门需要有“ロックハッカ-”才能开启。突破2楼的安全门，调查电脑边亮点发现“绿色の纸切れ”，使用后得到密码41848499。开启轨道电梯的系统开关便能一路冲上太空，这里也有一连串的任务。





A.ダム
B.ラセンド-ム
C.金轮际リゾ-ト
D.ありふれた废墟
E.ウンガウンガ
F.恶党ミュ-ジアム
G.无敌フィットネス
H.四塔门
I.アイアンクラウン
J.结晶洞
K.轨道エレベ-タ
L.名もないガレ-ジ
M.メガ・ファクトリ-
N.ラトゥ-ル
O.ルビエ

ダム

沙漠最北端有一座大坝，刚到此处时这里失去了电力供应，装甲补给、战车改造、储存记录等功能皆无法进行（不过不影响通行）。需要在猎人办公室接下特别任务“ガレ-ジの用心棒”或“宿屋の用心棒”才能前往有卫兵把守的地下。完成任一任务都能让电力恢复，而这里的战车改造店可以进行双引擎或双C装置的改造。在镇中遇到小孩偷钱的事件后，在战车用品店里调查自动售货机边的铁桶可以找到他。



WANTED・アホジョ-ジ

场所	スト-ンバレ-の海岸、ダイ二砂漠の海岸（固定遇敌）
战斗	战车战
属性	电气●、气体×
等级	Lv60
金钱	24000G
经验	50000
掉落（几率）	アホエンジン（45%）、アホフイニッシャ-（20%）、アホキャノン（10%）

这艘巨大的航母早在“スト-ンバレ-荒野”的海岸边就可以看到了，不过当时去挑战基本是自寻死路。此战难点主要在于BOSS处在超远距离，我方非“长射程”的武器无法命中，而且航母上搭载的机枪迎击成功率非常高，纵使是连发主炮也很难穿透它的火力网，故寻找合适的装备需要花一番功夫。最好能配有带“迎击不能”字样的兵器，方能准确地命中敌人。由于BOSS右舷发射的导弹破坏部件率较高，我方也应配备迎击型S-E，并在战斗中准备好维修道具。其他招式如B52群轰炸等也就没什么威胁了。

金轮际リゾ-ト

越过大坝进入雪原地带，地图西北角的“ラセンド-ム”只与遥控反太郎的支线有关，先向东走可以到达富丽堂皇的娱乐胜地——“金轮际リゾ-ト”，这里的抽签所可以花800G进行摇奖（奖项和获奖率参见表格），而正中央的黄金大门要在“メンバ-募集”任务中才能开启。调查地下车库的尸体上可发现“银のロケット”，使用后得到密码1122。

当莎夏提示基布博士的生命信号就在不远处后，前往东南的废墟触发剧情，随后便要与序幕中袭击小岛的改造人哥摩德展开恶战。战斗初期对方乘坐直升机（弱电气、音波），升上高空时对射程和命中率都有一定要求，有水泥弹（セメント弹）类的武器最好能提前给他打上几发，有效降低回避能力。由于对方的导弹很密集，一定要配备好迎击型S-E减轻伤害，配合“タイル命”特技的装甲片也需备足。破坏对方的武装直升机、把BOSS打落到地上后，针对其弱气体的特性配合“烟幕花火”，战斗就会轻松很多了。



奖项	球色	赏品	几率
特赏	虹色	ス-パ-ポチタンク（饰品）	约0.5%
金赏	金色	サラトガア-マ-（人类防具）	约1%
银赏	银色	ミラ-ビキニ（人类防具）	约1.5%
一等	赤色	レ-ザ-バズ-カ（人类武器）	约2%
二等	青色	レベルメタフイン（人类道具）	约5%
三等	黄色	ハッピ-袋（人类道具）	约10%
四等	绿色	わんわんグルメ（人类道具）	约15%
五等	黑色	まんたんドリンク（人类道具）	约25%
残念赏	白色	レアメタル（人类道具）	约40%

WANTED・机甲神话マルドゥク

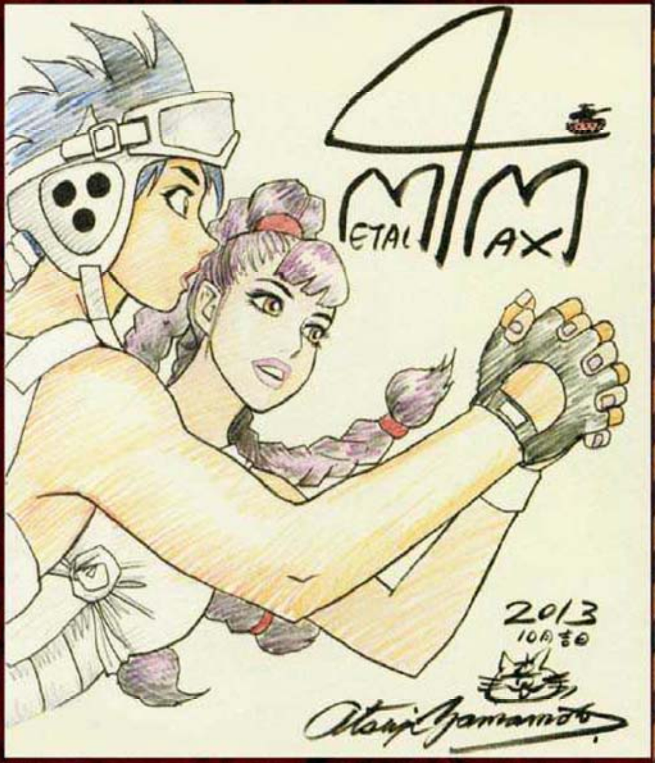


场所	全轮际リゾート西侧（固定遇敌）
战斗	战车战
属性	电气○、气体×
等级	Lv77
金钱	5000G
经验	30000
掉落（几率）	机神铁槌炮（70%）、ドクタ-K（15%）、机神护光轮（5%）

正篇中等级最高的通缉怪物，实际上实力却并不与赏金成正比。在“恶党ミュ-ジアム触发剧情后前来，可以看到强尼（ジョニ-）正开着出租战车28号与其交手。庞大的BOSS从上到下分为4个部分，本体以外的电磁蓄力炮和左右两个炮台会分担一些伤害。由于各部件的HP都不算高，不用刻意瞄准打，只需用锁定全体攻击的武器顺带攻击即可，注意顶部的电磁炮在蓄力结束后发动的炮击威力惊人，务必在其开炮前集中火力轰掉。打坏炮台并不代表BOSS的攻势会弱下来，正相反它本体的强力武器在炮台破损后才会逐一展露出来。由于其主炮无法迎击，飞弹数量众多不可能尽数击落，故不用浪费炮孔装迎击型S-E，全力猛攻即可。

ウンガウンガ

南边不远处是一座水乡小镇，其中的一些设施需要在西南角坐船才能到达（渡船画面可按SELECT/START键跳过），东侧的豪宅内住着的医生可以帮角色消除伤痕，但价格不菲。镇中央有一个光头NPC挡路的小屋，需要角色的男性气概值在300以上才能进入，人类用品店有专售男女性限定的装备，可以用来调整气概值（数值不满足要求的角色还需从战斗队伍中剔除再对话）。传闻说镇里的高塔藏有宝物，想进入需要拉动4个开关，分别位于战车用品店地下、镇西北高层建筑顶端、酒馆地下（调查音乐盒可发现隐藏入口）、镇中央民家地下（推开书橱可发现隐藏入口），4扇门都需要“ロックハッカ-”，进入塔内后输入之前在“金轮际リゾ-ト”得到的密码1122，就能开启电子门。



恶党ミュ-ジアム→无敌フィットネス

向着四塔门进发的话主线剧情就会进入终盘，不过“ダイ二荒野”和“火山地带”还有不少地方可去。首先，西南的塔形建筑是赏金猎人的乐园，这里可以查看到全部通缉怪物的资料，租车店的28号战车还有特殊的涂装，地下的美容院则能花钱提升男性气概或女性气质。想进入塔顶的房间，队伍中要有男性气质在-200以下、且身上没有伤痕（キズあと）的女性角色，先与酒馆的女猎人对话，被灌醉后就会在最上层醒来。如果能在不装备任何道具的情况下男性气质小于-200，醒来后还能得到“乙姬VIPカ-ド”。

沿着悬崖继续向南可以到达一间类似健身会所的建筑，看到停车场的那辆战车先别高兴得太早。到3楼遭遇克莱娅（クライヤ）和波妮艾（ボニエ）这对姐妹，一路追到二楼触发战斗，给她们造成一定伤害战斗就会强制结束。继续追赶、中计落入泳池后周围出现不少亮点，一路调查得到金钱，碰最后一个时再次中计，我方以睡眠的不利状态开战，不过姐妹俩第2回合后就会逃走。目送她俩跑到地下室，出门开车驶入下层车库就可以真正开战了。击倒这对姐妹后捡起“牢屋のカギ”，便能将3楼被囚的男子们释放出来。

WANTED・ボニエ&クライヤ



场所	无敌フィットネス（固定遇敌）
战斗	战车战
属性	气体○
等级	Lv60
金钱	12000G×2
经验	28000×2
掉落（几率）	ラブリ-バズ-カ（65%）、ラブリ-スカ-ト（30%）；ラブリ-スパナ（65%）、ラブリ-ワンピ-ス（30%）

此BOSS与任务“恋人たち”相关，初期面对的战车依旧弱电气、抗气体。姐妹俩共同驾驶战车，每回合可行动2次，主炮为单体攻击、副炮和S-E为全体攻击，此外还会发动“全门发射”的特技，只要我方有迎击型S-E就不会有太大压力。期间妹妹**クライヤ**会给战车贴一次装甲片，回复5000点SP。尽快把她俩的战车打爆战斗才算真正开始。下车后就会发现这对姐妹的职业其实是机械师+护士，“**スパナ乱舞**”对我方战车的伤害极大，更可怕的是“解体”的成功率高得吓人。战斗的关键是先前刷BOSS掉落的“强力云の素”（没有的话就用烟幕花火、发烟筒等代替），以速度最快的角色投掷，保证对方始终处在烟幕笼罩下能有效降低命中率。此外对方的行动非常有规律，扳手乱舞的下一个回合必定发动解体，此时我方全体主动下车就能令其不用这招，改用龙卷风手雷，这样威胁就小得多了。攻击时优先集中火力干掉**クライヤ**，否则她的护士特技会让姐姐复活。击倒一人后对方就不能再用解体等合体技，凭战车的优势碾压也就毫无压力了。



アイアンクラウン→结晶洞

火山地带的小镇“アイアンクラウン”正遭到通缉怪物的袭击，需先完成任务“消えた町”，与“タマゴン”交手后救出镇民们，才能让各项功能设施恢复（租车店能否使用则与是否救出“无敌フィットネス”的人质有关）。这里的改造店可以让战车追加第6个炮孔，但会失去双引擎/双C装置，正中央的电梯需完成“メロスの遺言”任务方能修复。此外火山区域的地图上还徘徊着一个奥特妹子（ウルトラガール），不但会发光波、还会变身。

首次打跑“タマゴン”后，猎人办公室的情报会更新表明它逃入了西南的结晶洞，在这里用金属探知机能直接找到“レアメタル”。到B2F击倒大量复制人，BOSS逃跑后追着它继续深入。与3名NPC对话后来到B3F，这里出现了女猎人的复制人，回答“エリカBがホンモノだ”将BOSS打回原形，追着它到左侧的结晶柱上便要进行白刃战。待结晶断裂、BOSS掉落后驱车进入最下层展开第三次战斗。获胜后这个变形虫落入岩浆，终于彻底死亡。





WANTED・タマゴン

项目	内容
场所	火山地带北/结晶洞（固定遇敌）
战斗	战车战/白刃战
属性	火炎×、冷气×、电气×、音波×、气体○、激光×
等级	Lv62
金钱	48000G
经验	48000
掉落（几率）	タマゴンのかけら（65%）、タマゴン=アイ（30%）、タマゴンコア（10%）

首战在小镇西南的不远处展开，**タマゴン**每回合行动4次，自身招式包括带混乱效果的激光全体攻击、触手连打和束缚我方一名角色，务必给战车换上镜面涂层。此BOSS的最大特点是会对我方角色/战车进行扫描，然后变化成该形态，身上的武器与其完全一致。故开战后建议玩家先全员防御，让波奇等较弱的战斗犬自动攻击，并被BOSS复制过去，这样后续的战斗就会非常轻松了。只要BOSS的攻击不强，HP再怎么多也只是活靶子。把它打回原形后此阶段战斗结束。

第二次交手在结晶洞B3F展开，且为肉搏战，BOSS的激光带有魅惑效果，一旦全员被魅惑也是会Game Over的，故防具方面应提升激光抗性。由于BOSS不仅会变身，还会分裂，故战斗的要点依旧是有意地控制它的复制对象。开战后扔烟幕花火并展开防御，静待战斗犬攻击诱发BOSS变身、分裂、再变身，直到所有分裂体都变形完成后再全力猛攻。能攻击全体的“**スーパー杀虫ガン**”是战斗的首选武器，摔跤手强化后的全体攻击也能够一下秒掉全部敌人。第三次交手时为战车战，要点与首战相同，就不再重复了。





WANTED・母舰サウルス

项目	内容
场所	火山地带北（随机遇敌）
战斗	战车战
属性	气体●
等级	Lv73
金钱	6000G
经验	36000
掉落（几率）	钢铁の卵（99%）、母トロン（25%）、母舰炮（8%）

在任务“**メロスの**遗言”中会强制遭遇这个BOSS，平时也很容易用特技把它引出来。四个字就足以概括这个BOSS的特色——皮糙肉厚，作为游戏终盘的“血牛”级敌人，HP总量高得吓人，每回合可行动3次。BOSS的攻击皆无法迎击，故可把所有炮孔都留来装主攻型武器，弹仓容量也需酌情扩大。战斗中以“烟幕花火”来提高回避率，否则带再多的装甲片也不够耗。攻击的兵器和辅助C装置都选择提高会心率的，配合“**ねらいうち**”、“**ウィークショット**”等职业特技，力求让每一发炮弹的威力都最大化，打出超会心一击。否则很可能耗到弹仓全空，这个BOSS仍旧屹立不倒。

四塔门

接下来回归主线，由“ウンガウンガ”向南来到重兵把守的四塔门，守卫队长逃跑后追入东北塔，在8F沿高架桥进入东南塔，由室外断桥处跳下。鸟巢处与队长交手3回合他就会逃跑，追入西南塔时要面对19名机械兵，场面蔚为壮观，只要顶住这一波人海战术，与队长的战斗就能轻松取胜了。捡起“西ブリッジ制御キー”，再到西北塔3F的宝箱中获得“东ブリッジ制御キー”，将两把控制卡插入电脑、放下吊桥后，战车便能通过了（回到鸟巢处还有一场强制战，记得提前回复）。驱车驶向对岸时还要迎战“百合队长サソリスタン”，对方的攻击威力不强，只是迎击率非常高，我方最好多以电气属性的兵器发动攻势。过桥后还要与挡路的通缉怪物“グスタフ兄弟”展开较量。





WANTED・グスタフ兄弟

项目	内容
场所	高速道路（固定遇敌）
战斗	战车战
属性	电气●、气体×
等级	Lv70
金钱	24000G
经验	48000
掉落（几率）	ガトリングスタフ（45%）、グスタフスーパー（20%）、リトルグスタフ（5%）

平时在四塔门西侧的随机战中也会遭遇这两门巨炮，但它俩处于超远距离展开炮击，我方惟有长射程的武器才能命中，不建议此时开战，剧情时的战斗就是正常距离了。此战不禁让人想起初代的巨型炮一役，但由于BOSS在回合结束时都会自我修复，破坏部件的战术并不容易奏效。两门重炮的火力主要来自于导弹乱射，只要我方三辆战车各自配有迎击型S-E就能大幅降低伤害。防守稳固后要做的就是设法在迎击弹药耗尽前猛攻轰掉一门巨炮，剩下一门时再让机械师伺机下车，用“**ゆるめる**”特技降低对方的防御力便能尽快结束战斗。

北の工业地带

向东南行进，沿途“名もないガレージ”的老人能进行底盘的终极改造。在进入高速路区域前还要再跟“サソリスタン”打一仗，他的尾部攻击破坏部件几率较高，不过失去战车的他已经不能对我方造成多大威胁。靠近工厂区域时会被三辆驱逐炮夹击，击退杂兵后进入工厂。先扳动上层的开关、启动传送带，再沿传送带到中央区域扳动开关，最后到室外沿着高耸的烟囱跳入内部，扳动左右两侧的开关，战车就能穿过工厂继续前进了。北侧区域有一些巡逻的驱逐炮，靠近仓库地带时与拉罗支线剧情相关的眼镜女伊拉伊扎（イライザ）会杀出来，解决掉后就能搜刮仓库中的大量宝箱了。

メガ・ファクトリ-

在工厂中前进遇到闸门挡路时，爬上扶梯扳动开关即可，生产线上运下来的战车很弱。到达最深处便需迎战“百合队长タランティ-ナ”，对方的火力非常强大，且会使用“全门发射”，在战车对轰中很考验我方的迎击成功率。当把BOSS打下车后，对方的电气攻击有很高的部件破坏率，除了针对其气体弱点用“烟幕花火”战术外，“消火器”也要备足。获胜后打开右侧的电源便可进入电梯，前往B3F。地下通路还有3道防护墙和杂兵挡路，在扫描大门前利用“ゴモドの舌”进行生命体认证，主角一行终于得以进入“ラトゥ-ル”。



ラトゥ-ル

西塔的大量优质宝箱能让玩家们满载而归，但要注意这里的敌人麻痹几率很高，下车作战时最好尽量用装备提升人物的电气抗性。在2F与巴特（バト-）博士对话得知使用电梯所需ID卡的情报，穿过4F的过道，不进入中央电梯，先到右下角喷水池边使用“金属探知机”找到“デレゲイツカ-ドB”，再到右上角使用ID卡。从这里进入东塔居住区，一路向下到达仓库1F，击倒守卫后获得“牢狱のカギ”（拉开这里的闸门就可以去“ルピエ”休整补给了）。从仓库往下进入B1F牢狱，找（リ-）李博士对话得到“Dr.リ-のメモ”，上面记载着密码22360679。从居住区2F的扶手电梯向下，这里前台的机器人可供存档，而在下方两个房间输入刚才得到的密码，击倒防御机器人后就能得到“デレゲイツカ-ドL”——有了这张卡才能从中央电梯前往6F。

从6F沿楼梯向上，分别在7F击倒“エセル”取得“デレゲイツカ-ドE”，于8F击倒“サメクマ”得到“グレイのカギ”和“デレゲイツカ-ドG”，此时可返回地下牢狱救出李博士。到9F左下的房间，在桌上拿到“デレゲイツカ-ドM”。在10F花园的桥上与科瓦鲁斯基（コワルスキ）对话，揍他一拳再上前调查拿到“デレゲイツカ-ドK”。接下来的任务就是一路冲上13F与灯火之间的贝鲁曼一较高下了！

BOSS的弱点是气体，烟幕战术依旧奏效，如果宇宙玩偶升到7级，不妨切换成减轻火炎伤害的功能，并准备好灭火道具。BOSS在受到一定伤害后就会扔掉加特林机关枪，随后以体术攻击为主，打出会心一击的几率很高。在烟幕降低命中率的基础上，还可以开“携带バリア”的效果以防角色被秒，至于白刃战的伤害输出，还是以摔跤手的“台风チョップ”最为有效。

コンクリ岛→ダイニ砂漠

从“バビロン站ビル”原路返回最初的“コンクリ岛”，把最左侧书架上的书拿给基布博士。剧情过后全员到齐，到月光组织的基地找鬼婆婆，随后就可以整装前往“スパイツリ-”南侧沙漠的凹陷处，展开最终决战！

最终战分为三个阶段，除了地下要塞クロモグラ外，贝鲁曼也有两个形态，故战前需做好充分的准备。地下要塞的招式多是锁定全体，最具威胁的是地底鱼雷和电气攻击，极容易造成部件的损毁，战车最好都配备上“ア-ス装着”特性，否则会被压制得疲于维修无暇还击。由于BOSS连非实弹系的攻击都能迎击掉，故武器应尽量配备带“迎击不能”特性的，还可以组合一个无限弹型的“烤串大炮”以防万一。只要轰掉地下要塞，后面贝鲁曼的两个形态要好打不少。虽然他没有明显的弱点属性，且有可能彻底挡下任何攻击，但几率比地下要塞的迎击低得多。我方完全可以沿用先前的烟幕战术，队中有摔跤手的话也可以直接下车对拼，不过当BOSS提升攻击力的下回合最好上车暂避，免得被秒杀。经历漫长的大决战后，贝鲁曼的阴谋终告破产，玩家也在优美歌声中迎来了不算完美的结局。

通关以后

按照惯例，通关后系统会进行存档，玩家可以选择在本周目继续冒险（つづきをあそぶ），完成猎人办公室新增的特别任务，挑战追加的通缉怪物，或是重新游戏（さいしょからはじめる）。二周目会解禁更高的难度，玩家可以自行选择是否继承以下要素：1.所持金钱；2.角色成长和装备；3.战车改造和装备；4.人类道具装备；5.寄存所的战车道具装备；6.BS地图资料；7.家具资料；8.客串角色的成长；9.猎杀挑战；10.宇宙玩偶成长；11.烤串大炮资料。此外，已购入的DLC要素也必定会继承。二周目以后部分战车的位置会发生替换，不同难度通关后解锁的要素参见下表。

难度	追加通缉怪物	追加出租车
Normal	スカイクラ-ケン	29号
	冥王クラゲ	
	アホジョ-ジII世	
	机神强装マルドゥク	
Hard	ジャンボマッスル	30号
Super	F44ウルリッヒ	31号
God	炮神マアルドゥクス	32号
Heaven	–	–

难度补正

不同难度下敌人的难度有所差异，高难度下经验值和金钱回报当然也更丰厚，物品的掉落率也有补正。注意要把游戏版本升级到1.1，否则Heaven难度的经验值和金钱倍率是有问题的。

难度	敌人强度	经验值	金钱	HP	命中&回避	速度	攻击力补正
Normal	★☆☆☆	100%	100%	100%	100%	100%	0倍
Hard	★★☆☆	150%	150%	400%	200%	250%	2倍
Super	★★★☆	250%	250%	800%	300%	400%	4倍
God	★★★★	500%	500%	1600%	400%	600%	6倍
Heaven	★☆☆☆	500%	500%	100%	100%	100%	0倍

结婚事件

作为系列的一大特色，本作自然也有结婚的事件和伪结局，而且结婚对象多达8人。注意达成结婚结局虽然会出现STAFF表，但并不算真正通关。另外游戏初期遇到的女老板阿维（アビィ）虽然也可以作为女友，但是并没有结婚事件。

塞拉（セイラ）：初期位于“アイ-ダの交易所”，在她那里买200G商品她就会进屋开店，在店铺里再次消费200G，触发并依次完成“温泉とポリタンクと私”和“セイラの发明”任务，在受领任务“消えた后继者”后塞拉就会转移到“カトール御殿”中，造访4次并与比尔盖（ビルゲ）对话就能触发结婚事件。

拉琪娜（ラッキ-ナ）：初期位于“アミダラマ”，触发并完成任务“ついてない女”后，花3000G给她买下边上的房间她就会住在这里，对话选择“おこづかい”并一次性给10万G零用钱就能触发结婚事件。

存档员：6位有特殊形象的存档员才能触发（由日本偶像团体i☆Ris配音），具体条件是我方队伍排头的角色等级超过100，存档时就有10%的概率受到对方的主动求婚。

任务攻略

本作的主线、支线任务累计共有109个，下面按照触发的地点，给出全部任务的完成方法。后文的对话选择并不是绝对惟一的，如果玩家有一定日语功底可以自行尝试选择，能看到更多的剧情信息，但要注意部分选项会影响任务的进行甚至报酬的获得，在游戏时没有把握的话还请慎重选择。标有“特”字的是猎人办公室的特别任务，对话时的选项也以接受了任务后的为准。注意不少任务都有前后相关性，提前触发某些事件也可能导致任务消失（具体参见表格）。此外少数任务还对玩家的“有名度”有一定要求，如果发现无法推进剧情，请提升自己的名声后再进行对话。

任务名称	消失条件
おカミさんへの贈りもの	不受领任务，到达ソ-セ-ジ・イン
断罪されるべき者	到ラトウ-ル从コワルスキ手中得到“デレゲイツカ-ドK”
砂漠に咲く赤い花	不受领任务，到达ラトウ-ル
复仇を胸に	受领任务前击倒通缉怪物マボロシマツハ
ふたりの武器屋	将货物送给人类武器店右侧的店员
见张りの弁当	完成任务“谁がために钟は鸣る”
町の护卫	完成任务“谁がために钟は鸣る”
未知への护送	受领任务前击倒通缉怪物グインチャック
怪しすぎる荷物	将货物强行打开
お龙の执念	受领任务前击倒通缉怪物キュビズマ
复仇の向こう侧	受领任务前击倒通缉怪物クラウドゴン
宿屋の用心棒	受领任务“ガレ-ジの用心棒”
ガレ-ジの用心棒	受领任务“宿屋の用心棒”
HELP!	无视倒在地上的女性ルビ-，直接进入金轮际リゾ-ト
失われた财宝	受领任务“メンバ-募集”
メンバ-募集	受领任务“失われた财宝”
暴走彼女	金轮际リゾ-ト相关的任务错过任何一个
鸟のフン扫除	受领任务前击倒大桥上的3只チャイルドり

铁塔岛

任务名称：晩ごはんのおかず
触发角色：サ-シャ
任务报酬：经验值10

完成步骤：①对话选择“今から集めるとこ→わかった”触发任务；②调查沙滩上的发光点，收集到5个“オヨギイモ”后再与サ-シャ对话，回答“集まったよ”完成任务。

コンクリ岛

任务名称：最后の授业
触发角色：ギブ
任务报酬：经验值20

完成步骤：①对话选择“うん！わかった”触发任务；②从4个书架中任选其一（最左侧的不行），调查选择“ギブ兄のところへ持っていく”，再与ギブ对话选择“本をもって来たよ→この本でいいよ→ページめっくて读む→勉强になったよ”完成任务。

バビロン站ビル

任务名称：ギブスン博士を救出せよ
触发角色：サ-シャ
任务报酬：有名度100

完成步骤：①与サ-シャ对话、开启地图功能时选择“わかった”；②在ズキ-ヤ的带领下到达オールドソング，并找到ウキョウ；③完成“月光と彼女と通行证”任务，放弃取得通行证的计划；④前往南の工业地带，击倒ワルバラ后触发大爆炸剧情；⑤前往金轮际リゾ-ト东南的废墟击倒ゴモド，得到“ゴモドの舌”；⑥进入メガ・ファクトリ-地下通道，在电梯处选择“生体认证する→立ち去る→使うって、どう使うわけ→じゃあそれ试してみる→生体认证する”，顺利潜入ラトゥール；⑦完成“ラトゥールの顶へ”任务，击退ベルイマン救出ギブ；⑧从バビロン站ビル原路返回コンクリ岛，调查最左侧的书架选择“ギブ兄のところへ持っていく”，再与ギブ对话回答“それが操纵デバイス”；⑨前往ダイニ砂漠巨大的坑洞处，剧情后回答“准备OK”，击倒クロモグラ和ベルイマン完成任务（通关）。

任务名称：ガラの悪いケガ人
触发角色：スエゴ
任务报酬：经验值30、金钱10G、有名度5

完成步骤：①对话选择“いいけど→引き受けよう”触发任务；②将スエゴ带到サンデリゼ完成任务。

サンデリゼ

任务名称：おカミさんへの贈りもの
触发角色：旅馆沙发上的チョロ
任务报酬：经验值80、金钱50G、有名度10

完成步骤：①对话选择“だったら……→こいつ……って→引き受けよう”，触发任务并得到“チョロの箱”；②前往ソ-セ-ジ・イン与女老板アビィ对话选择“キミへのプレゼントだって→結婚したいみたいだよ”，交付箱子完成任务。



任务名称：转送の达人
触发角色：传送装置边的イチボルト
任务报酬：经验值5000、有名度20、ハエの假面

完成步骤：①对话选择“あんた谁→转送装置→引きうけよう”触发任务；②带着“宇宙电池S”与イチボルト对话（ゾンデレラ城2楼的宝箱中就有，平时在战斗后也有机会得到），回答“宇宙电池Sをわたす”，装置启动后回答“いいとも”，成功传送到其他地方再传回来与イチボルト对话；③使用过世界各地的所有传送装置后，再与イチボルト对话完成任务。
传送场所：サンデリゼ、ゾンデレラ城、ソ-セ-ジ・イン、オールドソング、ベルエボ、エレキデル21、アイ-ダの交易所、ルビエ、ダ-マス神殿、アミダラマ、ダム、金轮际リゾ-ト、悪党ミュ-ジアム、ウンガウンガ、メガ・ファクトリ-、ラトゥール（注意，部分装置需要先调查旁边的电源方能启动）。

ゾンデレラ城

任务名称：电击的な部品集め
触发角色：ミンチ博士
任务报酬：经验值800、金钱500G、有名度10

完成步骤：①对话选择“いかにも→引きうけよう”触发任务；②带着“何かの电子部品”前来（宝箱或战斗中得到），与ミンチ对话选择“何かの电子部品を见せる”，每个能卖200G；③累积带来10个“何かの电子部品”完成任务。



任务名称：闭ざされた冷冻室
触发角色：ミンチ博士
任务报酬：经验值1000、有名度10、ミンチのミトン

完成步骤：①完成“电击的な部品集め”任务后一定时间，对话选择“事情をきく→冷冻室→ローラって→なるほど→调べてみよ”触发任务；②与イゴール对话选择“そこをどいてくれ”，在身上带有火炎属性武器的前提下靠近大门选择“ドア全体を调べてみる→ハンドルを调べてみる→冰を溶かす→ドアの温度を上げて冰を溶かす→ドアにボーボー→ドアだけなら影响は少ないのでは”，顺利开门后完成任务。

任务名称：电击的な、あまりに电击的な
触发角色：ミンチ博士
任务报酬：经验值1200、有名度10、ミンチの白衣

完成步骤：①完成“闭ざされた冷冻室”任务后一定时间，イゴール报告暴风雨即将来临，与ミンチ对话选择“雷が落ちたら危ないのでは→OK！レッツゴー”触发任务；②爬上高处调查避雷针，等风暴来临时来回拖动避雷针，直到雷击打在上面蓄满电力，反复3次；③剧情结束后与ミンチ对话，回答任意选项都能完成任务。

ソーセージ・イン

任务名称：年下の用心棒
触发角色：アビイ
任务报酬：经验值350、有名度15

完成步骤：①パンダダ从温泉逃走的剧情后，与アビイ对话选择“怪物を退治してあげるよ→そんなの、へっちゃら→いいとも”触发任务；②在フィンガー・プラザ附近击倒通缉怪物パンダダ；③返回ソーセージ・イン与アビィ对话选择“パンダダを退治したよ”完成任务（此后才能进入她的房间）。

任务名称：ラトゥールから来た女
触发角色：オリビア
任务报酬：经验值8000、有名度25

完成步骤：①在“断罪されるべき者”任务的过程中触发；②潜入ラトゥール，在“ラトゥールの頂へ”任务的过程中于8F击倒サメクマ，返回东塔B1F牢狱用得到的“グレイのカギ”救出リー博士，完成任务。

オールドソング

任务名称：电池不足【特】
触发角色：料理店边的ドール博士
任务报酬：经验值250、有名度10、ドールリモコン、宇宙ドール

完成步骤：①对话选择“电力不足→名乗る→引き受けよう”；②带来5个“宇宙电池S”（宝箱或战斗中得到），对话选择“宇宙电池をわたす”；③抓住粉红色飞碟型的宇宙玩偶，完成任务。

任务名称：归らぬあの人を探して【特】
触发角色：酒馆的蓝衣女性アリー
任务报酬：经验值450、有名度20、アリーの指轮

完成步骤：①对话选择“依頼を聞いてきたんだけど→あぁ、そうだけ→頼みって→どこまで→彼の目的は→报酬は→わかった、引き受けよう”，ハント随队同行；②到フィンガー・プラザ中央有裂缝的建筑内与NPC对话选择“見えるって”；③乘坐电梯到1F，ハント会自动调查战车边的骸骨；④返回オールドソング与アリー对话选择“あのう、报酬は→指轮を受け取る”完成任务。

任务名称：父への手纸【特】
触发角色：酒馆的白衣女性ジェシカ
任务报酬：经验值800、有名度10、ジェシカボックス

完成步骤：①对话选择“依頼をきいてきた→で、依頼ってなに→お父さんは今どこに→ココホレの井户って→わかった、引き受けよう”，得到“ジェシカの手纸”；②前往东南大峡谷中的ココホレの井户，先到井下调查发现一张照片，再与NPC对话选择“あんた、ジェシカの父亲かい→下で写真を見たよ→あれはジェシカとあんただろ→とにかく手纸をわたす→とにかく读んでみろっ”，待男子读完信后回答“いいだろ、どうせついでだ”；③带着男子到オールドソング的酒馆，与吧台前的女性对话选择“あれ？ジェシカは”；④带着男子追到トロル门触发剧情完成任务。

任务名称：月光と彼女と通行证
触发角色：ウキョウ
任务报酬：经验值1000、有名度25

完成步骤：①在战车市场找到ウキョウ，大段的剧情对话后一同前往トロル门，回答“スギーヤと知りあいだよ”，ウキョウ加入的同时触发任务；②在フィンガー・プラザ与リキ对话选择“まかしとけ”，击倒2楼的“安全ウォール”后再向他汇报；③住宿一晚在オールドソング的中华料理店“唐幻境”找リキ对话，回答“どんな取引→助けたかもね→引き受けよう”；④再住宿一晚到オールドソング的中华料理店唐幻境与スギーヤ对话，回答“考えごとしてた→OK→仰せのとおりに”；⑤在アダムスキー牧场的サイロ击倒杂兵，调查亮点选择“メモを广げて地图を見る”，进入地下仓库的隐藏入口并击退藏匿在其中的マルデー党；⑥在サンデリゼ东南的摩天轮下找到“耐爆コンテナ”，最后回答“いいども”；⑦前往トロル门触发剧情完成任务（ヒナタ还能得到一套换装）。

任务名称：最后の决斗
触发角色：マルデ残党
任务报酬：经验值750、有名度20

完成步骤：①完成“月光と彼女と通行证”任务后一定时间，回镇时发生マルデ残党下战书的剧情并触发任务；②前往献潜门，从队伍中任选一人爬上扶梯与マルデ组织的最后一名头目单挑，获胜即可完成任务。

任务名称：砂漠に咲く赤い花【特】
触发角色：中华料理店“唐幻境”的メイメイ
任务报酬：经验值10000、有名度20、かみかけのガム

完成步骤：①对话选择“えらいね→あぁ、そうだよ→知ってるよ→あるよ→みつけたらね→りょうかい”；②到峡谷西南的のたくりキャンプ，与帐蓬边的NPC对话选择“赤い花の事を聞きたい→泊まる”；③次日离开帐蓬时山谷间会出现许多红色的花，调查得到“砂漠の赤い花”；④前往“唐幻境”得知メイメイ被抓走，回答“どうすれば→どこに行けば→ルピエって→わかった”，触发派生任务“追迹”；⑤完成“追迹”任务后前往“唐幻境”，对话选择“妹さがしも手伝うよ→赤い花をメイメイにわたすんだ”，カリン加入队伍成为同伴；⑥完成“キララを救え”任务，得到“银のカギ”，此后在孤儿院得到“金のカギ”；⑦前往孤儿院北ナラズモの酒场边的隐し塔，在入口选择“上银、下金”开启大门，拉动最上层的机关、进入地下密室调查小熊，离开时触发强制战斗；⑧潜入ラトゥール，在“ラトゥールの顶へ”任务的过程中用东塔1F得到的“牢狱のカギ”释放B1F牢狱中关押着的孩子们，并于8F击倒サメクマ救出メイメイ；⑨带メイメイ返回“唐幻境”，对话选择“赤い花をメイメイにわたす”完成任务。



任务名称：追迹
触发角色：中华料理店“唐幻境”的ヤン
任务报酬：经验值450、有名度60

完成步骤：①在“砂漠に咲く赤い花”任务的过程中触发；②前往トロル门，穿过守卫的房间潜入ルピエ，并进入料理店“万福亭”；③在2楼追上カリン一路选择“助ける”，逐层击倒白鸟三姐妹、杀人人形、大女ダリア，直至到顶楼击倒料理神话煮娘4号，剧情过后完成任务。

任务名称：断罪されるべき者【特】
触发角色：酒馆2楼的光头マユナシ
任务报酬：经验值10000、金钱1000G、有名度50

完成步骤：①对话选择“あんたがマユナシさん→名のる→すこぶるつきの美人→报酬は→引きうけよう”；②前往ソーセージ・イン与アビィ对话选择“泊めてくれる”，触发ジルベール在温泉偷窥的剧情；③到2楼与打扫中的女性对话选择“あんたの名は→オリビアって名前では→いろいろ知ってるぜ→老人をかくまってるだろ→そうじゃない→本当の话だよ→すぐに出发しよう”；④与オリビア一同前往北侧沙漠中的埋もれかけた废墟井下的密室（对话的选项随意）；⑤前往オールドソング与マユナシ对话选择“话はついたぜ→だまってオレについて来い”；⑥带着男子前往ソーセージ・イン的2楼，剧情后与オリビア对话选择“金なんかいらないよ→同じ敌の敌は味方だろ→もちろん”，オリビア加入的同时触发派生任务“ラトゥールから来た女”；⑦一段时间后マユナシ出现在ソーセージ・イン，与他一同前往废墟的井下密室、触发剧情；⑧潜入ラトゥール，在“ラトゥールの顶へ”任务的过程中于10F与桥上的コワルスキ对话，选择“カギをわたしてくれ→ひそひそ声で话す→のみこめたよ→强めにぶん殴る”，对方倒地后上前调查得到“デレゲイツカードK”完成任务。





オールドソング东北废墟

任务名称： ある呼び出し【特】
触发角色： イライザ
任务报酬： 经验值800、有名度10

完成步骤： ①完成“腕のいいメカニック”任务后猎人办公室才会出现此特别任务，对话选择“こんどはどんな依頼→协力とは→ふざけるな”触发战斗（ラロ暂时成为敌人）；②战斗获胜即可完成任务（与倒地的ラロ对话回答“气にするな→もちろん”让他重新成为同伴）。

トロル门

任务名称： 门から门へ
触发角色： トロル门的门卫
任务报酬： 金钱150G、有名度5

完成步骤： ①完成“月光と彼女と通行证”任务后，在离开トロル门时的对话中选择“あんた谁→报酬は→引き受けよう”触发任务；②带着门卫前往骸潜门，在他跑开后去东北角的坟地与其对话选择“报酬を　ってもらおうか→ホーリーキャンプ→行くだけ行ってみるか”；③带着门卫前往ホーリーキャンプ，在他跑开后进入地下道メメント・ドライブ与其对话完成任务。

フィンガー・プラザ附近

任务名称： パンダ？の死体
触发角色： 通缉怪物パンダダ
任务报酬： 有名度5

完成步骤： ①与パンダダ的战斗后选择“调べる→Dr.ミンチに生き返らせてもらう”触发任务；②前往ゾンデレラ城与ミンチ博士对话选择“死体を见せる→パンダダ”，女子复活后在对话的最后回答“仲间になれ”，完成任务的同时X－エル加入队伍成为同伴。（如果不邀请她成为同伴，此后还有机会在“Xの死体”任务中令其加入。）

ドッグキャンプ附近

任务名称： 恐龙をぶっとばせ
触发角色： ぐんかんサウルス附近的男子
任务报酬： 经验值5000、有名度5

完成步骤： ①“セイラのお愿い”任务中触发，击倒ぐんかんサウルス后回答“あぁ、わかった”完成任务。



サマンサのキャンプ

任务名称： 求む、建设屋【特】
触发角色： 帐篷外的サマンサ
任务报酬： 经验值300、有名度5、115ミリロングT

完成步骤： 对话选择“依赖を闻いてきた→さがしてみよう”；②前往ベルエポ与入口左侧帐篷前的光头对话选择“なにやってんの→あんたは→あるある”；③连续调查瓦砾选择“つみこむ”，把全部瓦砾都装到战车上再与光头ドゥカ对话；④带着男子前往サマンサのキャンプ，与ドゥカ对话选择“ガレキをわたす”；⑤住宿3天后再次前来，完成任务。



ヤキトリ天文台

任务名称： 砂の中の宇宙【特】
触发角色： ネギマ博士
任务报酬： 经验值500、有名度10、金属探知机

完成步骤： ①对话选择“あぁ、そうだ→仕事って→どこを探すんだ→砂の中って→よし、引き受けよう”，得到“金属探知机”；②到骸潜门附近用金属探知机找到“宇宙棒”，再与博士对话选择“持ってきたよ”，交付宇宙棒完成任务。



任务名称： ヤリトリパーツを探せ【特】
触发角色： ネギマ博士
任务报酬： 经验值5000、有名度10

完成步骤： ①完成“砂の中の宇宙”任务后猎人办公室才会出现此特别任务，对话选择“やってほしいこと→必要な部品→どうやって探すんだ→ヤキトリレーダーって→引き受けよう”，触发任务并得到“ツクネヘッド”；②使用“ツクネヘッド”能在下屏开启特殊的雷达功能，利用箭头指示寻找部件，当雷达提示“PUSH A”时按A键调查即可；③带回部件与博士对话选择“ヤキトリパーツをわたす”，累积交付3个以上便能组装大炮，集齐全部8个部件完成任务。8个部件的具体位置请参看“资料列表”部分。

骸潜门

任务名称： 复仇を胸に
触发角色： 女性艺术家ユナ
任务报酬： 经验值1000、有名度20、ユナのリボン

完成步骤： ①对话选择“家族の墓か→复仇でもする气か→おまえ、名前は→カタキはだれだ→カタキを讨ちたいのか→ひとりでか→助太刀してやってもいいぜ→あぁ、いっしょにやろうぜ→えんならこうしてあるじゃないか”，触发任务的同时ユナ随队同行；②击倒附近出没的通缉怪物マボロシマッハ后回答“うれしいときにも泪はでるのさ→どこへ归るんだ→ベルエポって→いや、そこまで送ろう→あぁ、いいさ”；③送ユナ前往ベルエポ，回答“元气でな”完成任务。（注意，事先击倒了通缉怪物的话无法触发此任务。）

ベルエポ

任务名称： Xの死体
触发角色： X－エル
任务报酬： 有名度5

完成步骤： ①在“パンダ？の死体”任务中回答“仲间になれ”以外的选项，不让X－エル成为同伴，以后在这里的酒馆就会碰到她，对话回答任意选项，再与右侧的红发醉汉对话，X－エル离去后在アイーダの交易所南侧的坑洼地带会出现一具尸体，调查选择“Dr.ミンチに生き返らせてもらう”触发任务；②前往ゾンデレラ城与ミンチ博士对话选择“死体を见せる→X－エル”，女子复活后在对话的最后回答“仲间になれ”，完成任务的同时X－エル加入队伍成为同伴。

任务名称： 见张りの弁当
触发角色： 镇内西南帐篷里的厨师
任务报酬： 经验值650、有名度10

完成步骤： ①触发“谁がために钟は鸣る”任务后，对话选择“なぜ、そんなに忙しんだ→何か手伝おうか→引き受けよう→了解”触发任务的同时得到8个“见张りの弁当”；②将便当带给镇中持枪站岗的士兵（对话有“弁当をわたす”选项的才算），左上休憩所的要从墙后绕过去，右下的要通过地下道才能靠近（且有一场杂兵战），另外工房右侧的墙后还站着一个别漏了，送完7个便当后完成任务。（注意，完成“谁がために钟は鸣る”后此任务就会消失。）

任务名称： 町の护卫【特】
触发角色： 左上休憩所内的士兵
任务报酬： 经验值500、金钱300G、有名度20

完成步骤： ①触发“谁がために钟は鸣る”任务后猎人办公室才会出现此特别任务，对话选择“なんのこと→あぁ、そうだ”触发任务；②到小镇右上角与士兵ポール对话选择“オレも见张りの士兵だ→名乗る”，始终选择“见张りを始める”，看完各种事件并击倒来犯的怪物，直到厨师送来便当选择“ちょっと、休憩→弁当を食べる”，之后继续选择“见张りを续ける”直到有人来换岗；③前往休憩所与士兵对话，完成任务。（注意，完成“谁がために钟は鸣る”后此任务就会消失。）

任务名称：腕のいいメカニック【特】
触发角色：入口边的イライザ
任务报酬：经验值500、金钱10000G、有名度10

完成步骤：①ラロ加入的前提下猎人办公室才会出现此特别任务，对话选择“もちろん”；②到メメント・ドライブ北侧的入口与イライザ碰头，回答“准备OK”；③护送卡车自动行进的过程中击倒沿途的杂兵，到达オールドソング便算完成任务（队伍中没有ラロ的话报酬仅为5000G）。



任务名称：过去への护卫【特】
触发角色：イ-兄弟
任务报酬：经验值400、有名度10、3个宇宙电池M

完成步骤：①与三位行商人对话选择“あんたら、イ-兄弟か→で、仕事って→で、なんのようだ→名乗る→どんな頼みだ→知ってる→引き受けよう”；②再次对话选择“准备OKだぜ”，自动行进的过程中击倒沿途的杂兵，到达复制パビリオン便算完成任务。

任务名称：未知への护送【特】
触发角色：イ-兄弟
任务报酬：经验值550、有名度10、30个ぬめぬめ细胞

完成步骤：①完成“过去への护卫”任务后猎人办公室才会出现此特别任务，对话选择“また、だます気だな→で、なんかようか→知ってる→引き受けよう”；②再次对话选择“准备OKだぜ”，自动行进的过程中击倒沿途的敌人，最后会强制遇到通缉怪物グインチャック且无法逃跑，击倒BOSS到达アイ-ダの交易所便算完成任务。（注意，事先击倒了通缉怪物并领取赏金的话此任务会消失，尚未领取赏金则可以进行任务。）



任务名称：ふたりの武器屋【特】
触发角色：武器店店员ラカン
任务报酬：经验值500、金钱1000G、有名度10

完成步骤：①与左侧穿红衣服的店员对话选择“依頼を闻いてきた→名乗る→どんな頼みだ→アイ-ダの交易所へか→知っている→引き受けよう”；②前往アイ-ダの交易所与挖掘屋店员对话选择“荷物を取りにきた”，得到“武器屋の荷物”；③返回ベルエポ武器店对话选择“荷物を届けにきた→荷物をわたす”完成任务（此后武器店的商品种类增加）。

任务名称：消えた2号【特】
触发角色：租车店店员
任务报酬：经验值350、金钱1000G、有名度10、GPSアナライザ-

完成步骤：①对话选择“依頼を闻いてきた→依頼の内容は→どうやって→GPSアナライザ-→引き受けよう”，得到“GPSアナライザ-”和“位置座标のメモ”；②在野外使用GPS能得到当前位置坐标，而目标出租车的坐标（1252.1928）在アイ-ダの交易所南侧的坑洼地带，推开那块可移动的岩石，使用金属探知机就能发现レンタル2号；③返回ベルエポ的租车店对话选择“それはよかった→あぁ、埋まってたよ”完成任务（此后租车店才有2号出租车可选）。



任务名称：钢铁人参【特】
触发角色：装饰店的トウリ
任务报酬：经验值800、金钱1000G、有名度10

完成步骤：①对话选择“いいえ”，剧情过后与男子对话选择“依頼を闻いてきた→名乗る→頼みって→钢铁人参→どうやって采るの→金属探知机→引き受けよう”；②前往ウェットランド中央，即エレキデル21东南区域用金属探知机探索，收集3个“钢铁人参”；③返回与トウリ对话选择“钢铁人参をわたす”完成任务。

任务名称：谁がために钟は鸣る
触发角色：入口的村民们
任务报酬：经验值1200、金钱10000G、有名度30

完成步骤：①对话选择“その人をさがそうか→名乗る→人助けするのに理由はない→マルセルじいさん→伝説→で、その人はどこにいるの→龙の水饮み场って→引き受けよう”触发任务；②前往龙の水饮み场并爬到塔顶，与钓鱼的老人对话选择“あんた、マルセルじいさんか→钟の事を话す→よし、连れていこう”；③带老人回到ベルエポ与村民对话后，进入工房与マルセル对话选择“何から始めれば→鉄くず集め→了解”，到大地图上利用金属探知机收集“鉄くず”；④累积带来20t铁屑后对话答“どんな仕事だ→纹章の型→了解”，得到“纹章のカギ”；⑤到下水道调查红色宝箱，选择“纹章のカギをつかう”得到“纹章の型”，返回工房与マルセル对话选择“纹章の型をわたす→わかった”；⑥住宿一晚，次日到小镇的钟楼顶端调查大钟，选择“钟をならす”完成任务。



任务名称：铜像传说
触发角色：工房的マルセル
任务报酬：经验值1500、有名度50

完成步骤：①完成“谁がために钟は鸣る”任务后，对话选择“何か手伝おうか→どれぐらい必要なんだ”，根据玩家选择的铜像大小，所需的铁屑重量也不同，“小さめ”需10t、“ふつうくらい”需30t、“とにかくデカいヤツ”需100t，确定大小后回答“よし、集めてこよう”触发任务；②带来指定重量的“鉄くず”，住宿4天后再回来，铜像铸好的同时完成任务（此后会发生铜像被盗事件，击倒镇右上角的小偷后便能夺回铜像）。

任务名称：キララを救え
触发角色：酒馆门口的女性
任务报酬：有名度10、耐热チャイナドレス

完成步骤：①在酒馆中与NPC对话得知拐卖儿童的情报后，出门与女性NPC对话触发任务；②与下水道边的NPC对话得到情报，进入下水道、沿右侧第一个大门内蓝色的箭头走到达废墟（直接从大地图前往东南的ありふれた废墟亦可）；③击倒两名黑衣女性（调查尸体选择“调べる→とってみる”可得到“银のカギ”），带女孩回到其母亲身边，完成任务。

バイオパレス

任务名称：レディをさがせ【特】
触发角色：机器人ボ-ン
任务报酬：经验值600、有名度10

完成步骤：①对话选择“依頼をきいてきた→じゃあ、探してこよう”；②前往西北的エレキデル4，与白衣女性对话选择“キミがタンクレディ博士→名前を名乗る→どんな頼みだ→わかった、引き受けよう”；③进入风车内部击倒电击アナコンダ，对话选择“わかった、引き受けよう”；④前往西北的エレキデル13，与屋内的光头对话选择“电气を买いに来た→买う”，花500G买下“ス-パ-エレキデルバッテリ-”（或是完成“グッドマンの愿い”任务也能得到电池）；⑤返回エレキデル4与タンクレディ对话选择“エレキデルバッテリ-をわたす”，电力恢复后回答“わかった、必ず行くよ”；⑥前往バイオパレス与ボ-ン对话完成任务（此后才能打造生化战车）。

エレキデル7

任务名称：グッドマンの愿い
触发角色：坟前的老人グッドマン
任务报酬：经验值500、有名度10、エレキデルバッテリ-

完成步骤：①对话选择“だれか死んだのか→どうして”，进入屋中继续对话，回答“ゲンキデルZ→买ってきてやろうか”触发任务；②到ベルエポ的人类道具店对话，回答“その人は今どこ→ありがとよ”；③前往アイ-ダの交易所在グッドマン商店对话选择“あんた、グッドマンJrか→グッドマンの事を传える”，得到“ゲンキデルZ”；④返回エレキデル7与グッドマン对话，剧情过后完成任务。

エレキデル21

任务名称：未来への愿い
触发角色：マ-サ
任务报酬：经验值10000、有名度50、最高の大炮/S-E/引擎/C装置（四选一）



完成步骤：①通关后追加的特别任务，对话选择“依頼を闻いてきた→依頼の内容は→药の材料って→おやすい御用さ”；②收集1个“青いカブト虫のハネ”（マッドジャングル东出没的幸せの青いカブト虫掉落）并交付材料；③收集1个“宇宙バラの花”（轨道エレベ-タ中央球形区域出没的虚空ローズ或无重カローズ掉落），返回エレキデル时マ-サ却不在，离开时选择“助ける”击倒溶解まだら布团，获胜后回答“マ-サを助ける→小屋の中に运ぶ→何があったの→材料をとってきた”交付素材；④收集10个“カト-ルジェット”，前往アイ-ダの交易所与セイラ对话，得知商品售罄，回答“わかった、引き受けよう”触发派生任务“セイラのお愿い”；⑤完成“セイラのお愿い”任务并交付10个“カト-ルジェット”，得到“マ-サのびん”；⑥前往スパイツリ-的最顶层，选择“薄い空气をびんに入れる”得到“薄い空气入りのびん”，通缉怪物スカイクラ-ケン袭来后战斗的胜败不影响此任务（如果首战未能取胜，以后在最顶层使用“照明弹”也可以把它引出来）；⑦返回エレキデル时マ-サ又不在，离开时触发强制战斗，获胜后选择“マ-サを助ける→小屋の中に运ぶ→材料をとってきた”交付素材，回答“报酬は”得到“マ-サの手纸”的同时完成任务。（此后前往バイオパレス与タンクレディ对话选择“マ-サの手纸をわたす”，便能从4种战车装备中选择其一作为报酬。）

アイ-ダの交易所

任务名称：温泉とポリタンクと私
触发角色：セイラ
任务报酬：有名度5、10个宇宙电池S

完成步骤：①セイラ在屋内开店后一定时间，对话选择“どんなことだい→そこへ行ってどうするんだ→引き受けよう”，触发任务的同时得到“カラのポリタンク”；②前往ソ-セ-ジ・イン，调查温泉浴池选择“はい”；③返回アイ-ダの交易所与セイラ对话选择“ポリタンクをわたす→じゃあ、これで”完成任务。

任务名称：セイラの发明
触发角色：セイラ
任务报酬：经验2500、金钱4200G、有名度20

完成步骤：①完成“温泉とポリタンクと私”任务后，对话选择“どんなことだい→何を买ってくるんだ→アミダ水って→引き受けよう”触发任务；②前往アミダラマ与水店店员对话，得知老板外出未归；③从サバンナのキャンプ往西一直走，途中会听到呼救声，推开挡路的岩石救出商人；④返回アミダラマ时水店就有“アミダ水”出售了（从商人处还能得到2000G谢礼）；⑤带回30个“アミダ水”与セイラ对话选择“アミダ水30コをわたす→じゃあ、これで”完成任务。

任务名称：世界を盗め
触发角色：（无）
任务报酬：经验值10000、有名度10

完成步骤：①在谜之建筑里找到“ロックハッカ-”时自动触发；②用“ロックハッカ-”开启世界各地所有上锁的门和宝箱后完成任务。
盗取场所：オ-ルドソング、ルピエ、ベルエポ、ウンガウンガ、サンデリゼ、ツレ岛（メメント・ドライブ）、孤儿院、スパイツリ-、アダムスキ-牧场、博爱重工、轨道エレベ-タ-、金轮际リゾ-ト、ラトゥ-ル。

任务名称：セイラのお愿い
触发角色：セイラ
任务报酬：金钱7000G、有名度5、10个カト-ルジェット

完成步骤：①“未来への愿い”任务中触发，前往アミダラマ与水店店员对话选择“え-、どうして”，再前往ダ-マス神殿与教主左侧的信徒对话；②前往ハダアレ砂漠地图上可见的ぐんかんサウルス附近，与男子对话选择“あんた、アミダ水屋さん→アミダ水を卖ってくれ→よし、乗った”，触发派生任务“恐龙をぶっとばせ”；③完成“恐龙をぶっとばせ”任务后前往ルピエ的人类道具店，购入50个“アミダ水”；④返回アイ-ダの交易所与セイラ对话选择“アミダ水50コをわたす”完成任务。



カト-ル御殿

任务名称：消えた后继者【特】
触发角色：3楼卧室中的ビルゲ
任务报酬：经验值3300、金钱30000G、有名度20

完成步骤：①对话选择“依頼を闻いてきた→で、依頼の内容は→息子→息子は今どこに→鬼婆→ルピエのどこだよ→シラミつぶしにさがすのか→通行手形→引き受けよう→それが息子の目印だな”，得到“ビルゲの通行手形”；②前往トロル门与上方的门卫对话，大门开启后得以进入ルピエ；③到月光本据地2F（ズキ-ヤ在战斗队列中门卫便会让路），与鬼婆房间门外的老人对话选择“そうでもない→ホ-ト-の居所を知りたい→え、どうして→相手って→それのどこがよくないんだ→中华料理屋”；④前往オ-ルドソング的中华料理屋“唐幻境”，与柜台后的ヤン对话选择“ホ-ト-のことを闻きたい→リサと结婚した男だ→今どこにいる→どこに行くって言ってた”；⑤前往ベルエポ的家具店，与トウリ对话选择“ホ-ト-の事を闻きたい→赖まれて、さがしている→え、どうして→子供→今、ふたりは→娘は→そういえば、ペンダントは……→いったん报告にもどるか”；⑥返回カト-ル御殿与ビルゲ对话选择“结果を报告する”，次日再次对话完成任务。（此后セイラ会住在这里，可以送她家具、触发结婚结局等。）

キャリ-の家

任务名称：キャリ-の夫さがし【特】
触发角色：キャリ-
任务报酬：有名度5、杀虫ガン



完成步骤：①对话选择“依頼を闻いてきた→ディ-ンの特征は→引き受けよう→ああ、行こう”，キャリ-随队同行；②前往ダ-マス神殿，推开右上角只剩两条腿的石像，在下层密室找到倒在地上的ディ-ン；③两人离去后到神殿上层左上角对话选择“そうかもね→报酬をくれ”完成任务。

荒野のキャンプ

任务名称：怪しすぎる荷物【特】
触发角色：卡车边的商人
任务报酬：经验值888、有名度5、20个ねずミ-ト焼き

完成步骤：①对话选择“依頼をきいてきた→そうだ→引き受けよう”，得到“トレ-ダ-の荷物”；②将货物送到西边海岸的废墟，回答“荷物をわたす”完成任务。（如果在运送途中打开货物会发生强制战斗，送抵废墟时任务会自动中止，并触发派生任务“ネズミの肉”；如果交货时回答“中身はなんだ→わたさない”不交付货物才能触发后续的“少年の命の价值”任务。）



ありふれた废墟

任务名称：ネズミの肉
触发角色：（无）
任务报酬：经验值1200、有名度5

完成步骤：①在“怪しすぎる荷物”任务的过程中使用“トレ-ダ-の荷物”，选择“少こし调べる→耳をすます→开けてみる→ムリヤリこじ开ける”打开货物，强制战斗后到达运送目的地时自动触发；②收集30个“ねずミ-ト”（ベルエポ下水道的ダ-クアイ掉落），对话选择“ネズミ-ト30コをわたす”完成任务。

ユゴ-の大穴东侧营地

任务名称：少女の行方
触发角色：男性商人
任务报酬：经验值333、金钱4000G、有名度5

完成步骤：①对话选择“そうだよ→いいぜ→何か目印は→わかった、引き受けよう”触发任务；②调查营地左上角的铁桶，选择“ドラム缶の中をのぞく→ドラム缶をたたく”完成任务。

ダ-マス神殿

任务名称： 大まほうつかいレ-ス【特】
触发角色： 教主ダ-マス
任务报酬： 经验值50000、有名度20、大まほうつかいの药品

完成步骤： ①在教主ダ-マス处花500G购入“ダ-マス入门セット”，打开后使用“まほう入门书”，选择“スプーンを手にとる→スプーンを念じながら、こする→スプーンを手前に引く”，若成功可得到“まがったスプ-ン”，再与教主对话选择“まがったスプ-ンをみせる”，获得“まほうつかい”的称号后猎人办公室才会出现此特别任务；②教主下达收集汤匙（スプ-ン）的任务后，带来“××のスプ-ン”类的道具对话选择“スプ-ンをもってきた”就能获得点数（金100、银30、铜10、其他1）；③累积300点获得称号“小まほうつかい”、500点获得称号“中まほうつかい”时都能触发相应的派生任务，点数达到1000、获得称号“大まほうつかい”时完成任务（汤匙能在宝箱、城镇的厨房中找到，也可以在地图上用金属探知机发现）。

任务名称： まほうのレシピ
触发角色： 教主ダ-マス
任务报酬： 有名度10、教会点数100、10个まほうのス-プ

完成步骤： ①在“大まほうつかいレ-ス”任务的过程中自动触发，使用得到的“まほうのレシピ”；②收集“巨大ぬめぬめ细胞”（ウエットランド中央出没的ジャンボアメ-バ掉落）、“黄金ぶたミ-ト”（イバラヶ原南出没的黑ぶたファイア掉落）、“森キノコ”（マッドジャングル入口附近的秘密的狩场拾取）、“宇宙ニンジンの根”（在轨道エレベ-タ的“クイ-ンを退治せよ”任务中获得）各1个；③对话选择“ス-プの材料を持ってきた”，交付所有食材；④到右下角的大锅处对话，回答“わかりました”，当文字提示“火が小さくなってきた”时选择“薪をくべる”，其他时候都选“ようすをみる”，汤煮好时完成任务。



任务名称： まがつたスプ-ン
触发角色： 教主ダ-マス
任务报酬： 经验值30000、有名度20、教会点数100、まほうのぼうし

完成步骤： ①在“大まほうつかいレ-ス”任务的过程中自动触发，使用得到的“ダ-マス修行本”，选择“まがったスプ-ンを手にとる→スプ-ンを念じながら、こする→スプ-ンの两端を引っ张る”，若成功可得到“さきわれスプ-ン”；②反复操作将30个“まがったスプ-ン”全部变成“さきわれスプ-ン”，再与ダ-マス对话，交还汤匙后完成任务。

ダ-マス神殿北

任务名称： Cユニットを轻いのがお好き
触发角色： 抛锚卡车边的商人
任务报酬： 经验1200、金钱2800G、有名度10

完成步骤： ①对话选择“あぁ、そうだ→お安い御用だ”触发任务；②带来一个重量在0.15t以下的C装置（附近出没的敌人“クレ-ジ-タクシ-”掉落的“Mr.タクシ-”就满足要求），对话选择“买ってきた→いいよ”完成任务。

シテ站

任务名称： 救难信号
触发角色： 下层分岔路边的机器人
任务报酬： 经验值1000、有名度2

完成步骤： ①调查选择“叩いてみる→なんだお前は→じゃあ急がないと→どうすれば→それはお前の仕事では”触发任务；②调查边上的铲车，再调查沙土，将土倒入坑洞（初期的土不够，需等能驾车前来时炮击一堵有裂缝的墙，打出更多的土方能填满）；③装备宝箱中的“添削ドリル”对瑞方的地方进行炮击，调查出现的尸体选择“死体をよく见る→とる→さらにひっぱる”，击倒敌人后得到“ネ-ムプレ-ト”；④与机器人对话选择“ネ-ムプレ-トを渡す→他にはいないの”完成任务。

任务名称： 男のぎっくり腰
触发角色： 居住在下层的キ-ライ
任务报酬： 经验值250、有名度1

完成步骤： ①列车重新启动后，对话选择“手を贷そうか→寝床まで押してやる”触发任务；②把男子推到床上便可完成任务（此后选择“食いものをわたす”可以用食物跟他交换随机道具）。

任务名称： 男のジュ-クボックス
触发角色： 居住在下层的キ-ライ
任务报酬： 经验值300、金钱17000G、有名度1

完成步骤： ①完成“男のぎっくり腰”任务后一定时间，キ-ライ站在音乐盒前时对话选择“どうした→新しいのを买えば→探してみよう”触发任务；②前往アミダグラマ的家具店购入“ジュ-クボックス”并指名送往キ-ライ家；③返回シテ站与キ-ライ对话选择“气にするな”完成任务。

任务名称： 男の事情
触发角色： 居住在下层的キ-ライ
任务报酬： 经验值1000、金钱5000G、有名度1

完成步骤： ①完成“男のジュ-クボックス”任务后，对话选择“话してみる→どうしてそんなことを→相棒はどんなやつ→いくら持ち逃げした→やろう”触发任务；②前往アミダグラマ的酒馆与老板对话选择“バックリ-を见たか”，离开酒馆时触发剧情，回答“知ってるのか→情报をどうも”；③前往东南的ありふれた废墟，调查尸体选择“死体をよく见る→死体を连れて行く”；④返回シテ站与キ-ライ对话选择“バックリ-の死体を见せる”，剧情过后回答“ぶとっばす”并在战斗中获胜便可完成任务。

ゲンの家

任务名称： ガレキと老人
触发角色： 老人ゲン
任务报酬： 有名度5、グレ-ト金属探知机

完成步骤： ①对话选择“ここで何をしている→どうして、そんなことを→手传おうか→どれぐらい→わかった”触发任务；②带来“鉄くず”或“ハイテクスクラップ”，选择“鉄くずをわたす”，累积20t便可完成（在附近的垃圾场能找到很多）。

任务名称： お龙の执念
触发角色： 护士お龙
任务报酬： 有名度5、ヒ-リングス-ツ

完成步骤： ①对话选择“あぁ、そうだ→あぁ、そうだ→どんな恶いだ→どうして→いいぜ、いっしょにやろう”触发任务的同时お龙随队同行；②击倒废材の丘出没的通缉怪物キュビズマ；③返回屋内与お龙对话完成任务。（注意，事先击倒了通缉怪物的话无法触发此任务。）

ゲンの家附近

任务名称： 埋もれた记忆
触发角色： 机器人メリ-
任务报酬： 经验值1000、有名度5

完成步骤： ①在屋外用“グレ-ト金属探知机”探测会发现机器人メリ-的头部残骸，调查选择“持ち上げる→コ-ドをつなげる→调べる→押してみる”，启动机器人后回答“パ-ツはどこに”触发任务；②用“グレ-ト金属探知机”探测周围的垃圾堆，找来“右腕パ-ツ”、“左腕パ-ツ”、“右足パ-ツ”、“左足パ-ツ”并给メリ-装上，机器人复原后回答“メリ-を连れていく”，带它进屋找ゲン完成任务（此后可以找机器人提炼稀有金属）。

アミダグラマ

任务名称： 出现！パンダダ2号
触发角色： （无）
任务报酬： 有名度25

完成步骤： ①X-エル加入队伍的前提下，从城镇离开时パンダダ2号会从天而降，选择“ヤバイ！逃げよう”触发任务，将熊猫击退；②在人间园再次遭遇パンダダ2号，选择“迎え击つ”将其再度击倒；③返回アミダグラマ的最高处彻底击倒パンダダ2号（白刃战），完成任务。



任务名称：ついてない女
触发角色：ラッキ-ナ
任务报酬：经验值4800

完成步骤：①从下层最左侧的洞穴出来后触发剧情，任意选项都会触发战斗，击倒流氓后与ラッキーナ对话选择“名乗る→青いカブト虫のハネ→引き受けよう”触发任务；②带回“青いカブト虫のハネ”与ラッキーナ对话答“そいつを持ってきたぜ→そっと立ち去る”完成任务。（根据获取道具的方法，结果会发生两种情况——A.与雨林内的商人对话花1000G买到，汇报任务后她们这个诈骗团伙会满意地离开；B.在雨林マッドジャングル东出没的幸せの青いカブト虫身上打出目标道具，汇报任务后诈骗团伙会内讧，选择“ラッキーナを助ける”击倒二人，并花3000G购入左侧的房间赠予ラッキーナ才能触发后续的任务，也可以送她家具、触发结婚结局等。）

任务名称：母を寻ねて
触发角色：ラッキ-ナ
任务报酬：经验值1200、有名度5

完成步骤：①为ラッキーナ买下房间后一段时间，发生NPC来访事件时回答“うん、いいよ→知ってる→ママンナ→引き受けよう”，触发任务的同时得到“ラッキーナの手纸”；②前往ダム的旅馆2楼，与蓝色披风的女性对话连续选择“あなた、ママンナさん”；③发现认错人后返回アミダラマ，与ラッキーナ对话选择“经纬を话す”完成任务。

任务名称：母を寻ねて2
触发角色：ラッキ-ナ
任务报酬：经验值1600、有名度5

完成步骤：①完成“母を寻ねて”任务后一定时间，再度触发NPC来访事件时回答“で、どんな情报→知ってる→まかせて”触发任务的同时得到“ラッキーナの手纸”；②前往金轮际リゾート，与蓝色披风的女性对话答“あなた、ママンナさん→ラッキーナの手纸をわたす→娘さんが待ってますよ”；③返回アミダラマ与ラッキーナ对话选择“经纬を话す→わかった、一绪に行こう”，带ラッキーナ见母亲完成任务（此后ラッキーナ会暂住在这里一段时间）。

任务名称：ある梦路の果てに
触发角色：长老家隔壁唱歌的老人リオネル
任务报酬：经验值800、有名度5、宇宙电池L

完成步骤：①持有在カラオケのイケニエ1号室找到的“坏われたギター”的前提下，对话选择“いい歌だね→谁の歌→息子さんは今どこに→见せる→东のカラオケボックス→わかった、连れて行こう”触发任务；②带老人前往カラオケのイケニエ，调查1号室的音箱，老人唱完歌后调查沙发上的丧尸回答“これが息子さん→会えてよかったな”，完成任务。

任务名称：想いを届けて
触发角色：长老家进门处的ギイ
任务报酬：经验值450、有名度10、何かの电子部品

完成步骤：①先在下层最右侧洞穴内与ミュート族人ナウマン对话选择“おまえは→ミュートって→人间园って→ミュートを助ける”，帮他解围后再到上层长老家，与ギイ对话选择“そうです→そうです→言ってみな→わかった”，触发任务的同时得到“ギイの手纸”；②前往人间园，与挡路的ウホッホ对话选择“エムリに届けものだ→手纸を见せる→いいよ”，对方跑开后追到西北角的树丛中，对话并往回走触发剧情，回答“知り合いなの→で、返事は→ギイが好きなの”；③返回アミダラマ与ギイ对话选择“返事を传える”完成任务。



任务名称：种族を越えて【特】
触发角色：长老家进门处的ギイ
任务报酬：经验值750、金100G、有名度10

完成步骤：①完成“种族を越えて”后猎人办公室才会出现此特别任务，对话选择“依赖を闻いてきた→では行こう”，ギイ随队同行；②前往西侧的ありふれた废墟，回答“まかせとけ”并赶跑ブルショッカ-；③返回アミダラマ后完成任务。

任务名称：运び屋ハンタ-【特】
触发角色：人类用品店的商人トト
任务报酬：经验值5000、金钱7000G、有名度10

完成步骤：①对话选择“そうだけど、なんだよ→名乗る→どんな仕事だ→どこへ→报酬は→よし、引き受けよう”，得到“トトの荷物”；②将货物送至ダム，与战车用品店的ショウ对话选择“荷物を持ってきた”，完成任务。



任务名称：念力岩をも通す【特】
触发角色：下层右侧洞穴的光头ナイスマン
任务报酬：金钱3000G、有名度10

完成步骤：①对话选择“どんな仕事だ→引き受けよう→よろしくナイス”；②调查岩石进行炮击（用“铁球ゴリアテ”等S-E能造成较大伤害），将洞内的所有岩石都打碎再与ナイスマン对话，完成任务。

任务名称：复仇の向こう侧【特】
触发角色：顶层帐篷内的バルゴ
任务报酬：经验值1000、金钱283G、有名度10、スリ-ブショット、放毒ライダ-ス-ツ

完成步骤：①对话选择“依赖を闻いてきた→大丈夫だ→赏金の他の报酬をくれるの→よし、引き受けよう→名乗る”；②击倒通缉怪物クラウドゴン后返回帐篷，对话选择“あぁ、そうだ”，得到“バルゴの手纸”的同时完成任务，读完遗书得知密码3148后，才能开启边上的保险箱。（注意，事先击倒了通缉怪物的话此任务会消失。）

任务名称：少年の命の价值
触发角色：护士アイリン
任务报酬：经验值1800、有名度15

完成步骤：①在“怪しすぎる荷物”任务的最后回答“中身はなんだ→わたさない”不交付货物（有两场强制战斗），以后到达孤儿院会看到众多尸体（调查2楼的尸体可得到“金のカギ”），沿2楼右侧的楼梯与下水道前的小狗对话，选择“调べる→手当てをする→连れていく”，带着小狗到アミダラマ二层最左侧房间，与光头男子对话，他让开后调查衣柜，进入隐藏通道与アイリン对话选择“买ってこようか→子供たちのためだ→気にするな”触发任务；②前往オールドソング，在人类用品店购入“ネッサガール”；③返回アミダラマ与アイリン对话选择“ネッサガールをわたす”完成任务。

人间园

任务名称：消えたシンボル【特】
触发角色：入口处的エムリ
任务报酬：经验值1200、有名度10、ミュ-トのにおい袋

完成步骤：①完成“种族を越えて”任务后一定时间猎人办公室才会出现此特别任务，对话选择“依赖を闻いてきた→わかった、探そう”；②前往深处与房屋缺口处的ミュート族人对话，任意选项都会触发剧情，进入屋内继续对话收集情报；③前往北侧的ありふれた废墟，与ウホッホ对话选择“见たぞ→ライオンヘッドを返せ→みえすいたウソだな”；④在野外随机遇敌中击倒ブルショッカ-拿回“ライオンヘッド”；⑤返回人间园与エムリ对话选择“ライオンヘッドを持ってきた”，与对方一同前往アミダラマ，回答“ライオンヘッドをかかげる”，剧情过后完成任务。



孤儿院

任务名称：消えた少年たち
触发角色：ヘンリー
任务报酬：经验值1200、有名度5、エレキハンド

完成步骤：①加入孤儿院的"蒲公英团"，并参与过采蘑菇或打野猪的事件后，再来时得知少年三人组不见了，对话选择"さがすの手伝おうか→だって、仲间じゃないか"触发任务；②沿孤儿院2楼右侧的楼梯进入屋后的下水道，在深处击倒ワニサキス，与洞中的少年对话并把他们带回孤儿院，完成任务。



任务名称：あの日をふたたび【特】
触发角色：ヘンリー
任务报酬：经验值1500、有名度15、ソニックハンド

完成步骤：①完成"少年の命の价值"任务后一定时间猎人办公室才会出现此特别任务，进入孤儿院大门时回答"依頼を聞いてきた→名乗る→あんたが、依頼人か→わかった、手伝おう→わかってるさ→それでも、手伝うぜ"ヘンリー随队同行；②在随机遇敌战斗中击倒敌人，累计一定量后会提示"モンスターの气配が消えた"，依次将院子、一楼、二楼的怪物清掉后完成任务。

溺れたタンカー

任务名称：队员ナンバー4
触发角色：着火点边上的ドワネル
任务报酬：经验值2000、有名度10

完成步骤：①对话选择"ここで何を→问题って→手传えることは"触发任务；②在持有"烟幕花火"或"ロケット花火"的前提下调查火堆，反复投掷直到内部的蜂型怪物倾巢而出，回答"わかった"；③到达最下层的巨大巢穴处与ドワネル对话选择"わかった、手分けしよう"，调查巢穴选择"攻击してみる"；④击倒通缉怪物ハチオパトラ后向左走到蜂蜜前，对话选择"どうしだ→仕事は终わりだ"完成任务。

任务名称：救命队员
触发角色：尸体边的护士コレット
任务报酬：经验值1500、有名度10、5个レアメタル

完成步骤：①对话选择"なんとかなるかも→わかった→ミンチの事を話す"触发任务；②调查尸体选择"ミンチのところへ连れていく"；③将尸体带给ゾンデレラ城的ミンチ复活，再与サンドロー同返回溺れたタンカー完成任务。

カイテン城

任务名称：おつかいの理由【特】
触发角色：帐篷中出售战车装备的商人
任务报酬：经验值800、金钱820G、有名度10

完成步骤：①绕过桌案到后方与其对话才会出现任务选项，回答"仕事って→やろう→いいよ"，得到"象牙细工のピストル"；②到其他城镇卖出该武器，再来对话选择"ああ、やってきた"完成任务。

任务名称：真の寿司
触发角色：寿司店进门处穿黑西装的男子
任务报酬：经验值500、有名度10、サクランHI、スピード・タブ、ドーピング・タブ

完成步骤：①对话选择"そんなの寿司じゃない→本当のスシネタを教えよう"，随后出现的3个选项"フライングトロ"、"かにミート"、"うおミート"任选其一，回答"いいよ"触发任务；②根据先前的选项带来不同的食材，交付食材后回答"知ってる"继续带来其他两种食材，直至完成任务。（注意，选择"フライングトロ"时实际上要求的是"フライング大トロ"，由ウェットランド出没的ヒコウギョ掉落，另外两种食材分别为コースタービーチ出没的ヤシャガニ和フライングナイフ掉落。）



任务名称：花火の材料
触发角色：寿司店2楼的スシオウ
任务报酬：经验值1200、有名度15、ひぼたんのさらし

完成步骤：①完成"真の寿司"任务后一定时间，与穿黑西装的男子对话选择"会ってみよう"，便能沿中央的扶梯到达2楼，与城主对话选择"そうだよ→ありがたくいただく→余兴→いいね→准备OK"，吃寿司的剧情后回答"名乗る"；②再度前往2楼，与スシオウ对话选择"颜を见に来た→まあ、ヒマ"触发任务，再与边上的タマヤ对话选择"必要なものを教えて"；③带来3个"バズーカ炮"（アミダグラマ左上的人类武器店有售）、3个"铜ののべぼう"（アミダグラマ附近出没的カミカゼボム掉落）、1个"岩盐のかたまり"（オールドソング中华料理店"唐幻境"地下的宝箱中获得），尽皆交给タマヤ；④次日前来爬到屋顶与スシオウ对话选择"はじめよう"，剧情过后到酒馆与アンシュ对话，完成任务。



ブドウ馆

任务名称：ワインづくり
触发角色：光头オマール
任务报酬：经验值300、有名度5

完成步骤：①先与入口电脑边的女性对话选择"いっぱいいただく→一气に饮む→キョーミしんしん"，拜见馆主后与オマール对话选择"まず、何をすれば"，触发任务的同时得到"大きな种"；②调查葡萄架的空位选择"まく"（持有在カイテン城帐篷内买到的种子的情况下，会追加选项"ソーヴィニヨンの种をまく"），向オマール汇报回答"了解"，再到东北建筑下层中央的房间休息；③次日与オマール对话，在随机遇敌中累积击倒15只怪物，向オマール汇报后回房休息；④次日与オマール对话选择"收获する"得到"收获カゴ"，调查自己的葡萄选择"收获する"，再向オマール汇报回答"终わった"并回房休息；⑤次日与オマール对话选择"はじめよう"，踩踏盆中的葡萄后回答"そう、もう十分→いい"并回房休息；⑥次日与オマール对话前往酒窖推木桶，再向オマール汇报回答"もういい"并回房休息；⑦次日与オマール对话，再与门卫对话，进入屋中等馆主对自己酿造的酒作出评价后完成任务。

轨道エレベーター

任务名称：宇宙庭园の草むしり
触发角色：中央球形区域的リリー
任务报酬：经验值750、有名度5

完成步骤：①对话选择"いいよ、手伝おう"触发任务；②调查并割掉围栏内的所有杂草，在随后的强制战斗中获胜，完成任务。

任务名称：クイーンを退治せよ
触发角色：キャップ
任务报酬：经验值800、有名度10

完成步骤：①完成"宇宙庭园の草むしり"任务后，在剧情中回答"やりましょう"触发任务；②与サクソン对话选择"准备OK"，进入围栏中击倒ニンジンクイーン后完成任务。（获得的"宇宙ニンジンの根"与ダーマス神殿的"まほうのレシピ"任务相关。）

任务名称：ニンジン狩り
触发角色：中央球形区域的サクソン
任务报酬：经验值1200

完成步骤：①完成"クイーンを退治せよ"任务后，对话选择"ぜひ、やりたい"触发任务；②调查并击倒围栏内的宇宙萝卜，累积一定数量便可完成任务。



任务名称： スペービーの恐怖
触发角色： （无）
任务报酬： 经验值1500

完成步骤： ①完成“クイーンを退治せよ”任务后一定时间，进入球形区域时听到呼救声自动触发任务；②替中央球形区域的アーナルド解围，剧情后回答“オレがみてこようか”，キャンプ随队同行；③在チューブ区域的7号区找到アミ和サクソン，并替他们解围，剧情后回答“わかった、引き受けよう”，サクソン随队同行；④在チューブ区域的各个分区移动并击倒敌人，将遇敌雷达上出现反应的区域逐一清掉，剧情后完成任务。（此后轨道电梯的大部分NPC都会移居至アミダラマ家具店右侧的房间。）



任务名称： 孤独の果て
触发角色： 指令室区域的コナル
任务报酬： 有名度5、オメガブラスター

完成步骤： ①完成“スペービーの恐怖”任务后一定时间，前往指令室对话选择“何かあったのか→わかった、引き受けよう”触发任务；②前往中央球形区域，在随机遇敌中击倒丧尸化的アーナルド；③返回指令室对话选择“コナルに报告する”完成任务。



ダム

任务名称： 宿屋の用心棒【特】
触发角色： 旅馆女老板ツマミ
任务报酬： 有名度30、三冠ベルト

完成步骤： ①对话选择“依頼を聞いてきた→何か条件でも→やってみよう”；②卸掉战斗队员的全部武器，再与下方桌子前的ゴンザ对话选择“准备OK→ガンコ岩をぶっ坏す”徒手打碎岩石；③返回旅馆对话选择“わかった”，次日再与ツマミ对话，回答“准备OK”；④进入地下击退大食い物体X，在发电室与ソルオ对话并彻底击倒大食い物体X；⑤与ツマミ对话完成任务。（注意，本任务与“ガレージの用心棒”只能完成其中之一。）

任务名称： ガレージの用心棒【特】
触发角色： 车库自动售货机边的オットー
任务报酬： 有名度30、ロケットパンチ

完成步骤： ①对话选择“依頼を聞いてきた→凄腕だぜぇ→そんなの朝メシ前だ”；②到ダイニ砂漠东北击倒デザードマーリン获得“マーリンの角”；③返回与オットー对话选择“マーリンの角をみせる→わかった”，再次对话选择“准备OK”；④进入地下击退大食い物体X，在发电室与レスコ对话并彻底击倒大食い物体X；⑤与オットー对话，完成任务。（注意，本任务与“宿屋の用心棒”只能完成其中之一。）

任务名称： 恋人たち【特】
触发角色： 酒馆老板ヘラ
任务报酬： 有名度10、ヘラのネックレス

完成步骤： ①与酒馆的イボンヌ对话得知ヘラ已离开，前往悪党ミュージアム与3楼的女性对话选择“あなた、ヘラさん→依頼を聞いてきた→さがすってどこを→はいはい、わかりました”；②前往无敌フィットネス，击倒ボニエ&クライヤ后用“牢屋のカギ”救出3楼的男子们（其中就有ヒデト）；③返回ダム的酒馆与ヘラ对话选择“え、归ってきてないの→はい、わかりました”；④带着ヘラ前往金轮际リゾート，在光头男子隔壁的房间找到两人，剧情过后驾车往南一路追赶，与ヘラ对话后完成任务。

任务名称： 天国に一番近い自贩机
触发角色： 旅馆下层的商人ジョーンズ
任务报酬： 经验值2000、有名度10、シグナル发信机

完成步骤： ①对话选择“あぁ、そうだ→そうだけど→幻の自贩机→で、何か用か→みつけたら→なんのために→引き受けよう”触发任务；②前往ダイニ砂漠西北调查自动贩卖机，选择“シグナル发信机をつける”；③返回ダム的旅馆对话，回答“あれ? ジョーンズは”，再度前往沙漠中贩卖机所在位置，与ジョーンズ对话完成任务（事先是否击倒外道贩卖鬼会决定商人的生死，但不影响完成任务）。



任务名称： 运び屋稼业も乐じゃない
触发角色： 车库自动售货机边的オットー
任务报酬： 经验值800、金钱15000G、有名度10

完成步骤： ①电力恢复且完成了“运び屋ハンター”任务的前提下，对话选择“ウワサって→頼みって→荷物の重さは→引き受けよう”，触发任务的同时得到“オットーの荷物”；②将货物送至ウンガウンガ的战车装备店，对话选择“荷物を持ってきた→ロイドって”；③前往金轮际リゾート的地下停车场，找到迷路的女性对话选择“あんた、ポピー→荷物を持ってきた→ちゃんと、归れるのか→お安い御用だ”，带她到达出口或传送装置处；④再度前往ウンガウンガ的战车用品店，与ポピー对话选择“荷物を持ってきた”完成任务。

金轮际リゾート 西南雪地

任务名称： HELP!
触发角色： 倒地的女性ルビー
任务报酬： 经验值500

完成步骤： ①与西南雪地里的女性对话选择“助けてあげよう”触发任务；②将ルビー带到金轮际リゾート完成任务。

金轮际リゾート

任务名称： ゆめのかけら【特】
触发角色： 废品店的老人ダグ
任务报酬： 有名度5、电击棒

完成步骤： ①对话选择“依頼を聞いてきた→名乗る→场所はどこ→报酬は→それで、引き受けよう”；②前往ラセンドーム东南的雪地，用金属探知机找到“银色の箱”；③返回金轮际リゾート与ダグ对话选择“银色の箱をわたす→早く报酬をくれ”完成任务。

任务名称： 子连れハンター【特】
触发角色： 抽签所隔壁的ヨハン
任务报酬： 经验值3200、金钱10G、有名度5

完成步骤： ①在猎人办公室得知任务情报（无法受领）后与ヨハン对话选择“依頼を聞いてきた→子守りって、どうすれば→わかった、引き受けよう”触发任务；②与パメラ对话选择“名乗る→いいよ→目をとじる→もーいいかい”，在桌子下面找到她；③继续对话选择“ご饭にしようか→テーブルでまっててね”，调查冰箱取出“パメラのごはん”，与パメラ对话选择“ごはんをあげる→パメラのごはん→お昼寝しようか”，她上床后回答“おやすみ→寝顔をみる”，对方醒来后回答“いっしょにさがしに行こうか”；④前往ウンガウンガ的酒馆1楼，与ヨハン对话选择“あぁ、そうだ→ヨハンの様子をみる→立ち去る”，再到酒馆2楼与ケイ对话选择“パメラを返しにきた”；⑤住宿后次日再与ヨハン对话选择“あんたが归ってこないからだろ→トラブル→大事な指轮→わかったよ→じゃあ、行ってくるよ”，触发派生任务“ロード・ツウ・リング”；⑥完成“ロード・ツウ・リング”任务后回答“なんだよ、言ってみろよ→あぁ、わかった”，到2楼与ココ对话选择“事情を说明する→夫が下で待ってるよ”，追到1楼闹剧过后再与ヨハン对话，回答“报酬をもらいに来た”完成任务。



任务名称：メンバ-募集【特】
触发角色：酒吧的レスコ/ソウル
任务报酬：有名度50、银メダル/金メダル/プラチナメダル

完成步骤：①此任务的触发角色跟先前在ダム选择了“宿屋の用心棒”、“ガレージの用心棒”其中的哪个任务有关，但内容完全相同，对话选择“元气か→いいぜ→で、仕事は→知ってる→それで→なるほどね→准备OKだ”，レスコ和ソウル随队同行；②在黄金大门前对话，指派我方1人进入大门，接下来要从3条路线中选择其一，路线难度越高、“试炼の书”的提示越多，最后在冻结湖面东北的黄金宝箱处输入密码后，分到手的道具越好；④顺利开启黄金宝箱后从大门处离开，完成任务。（注意，本任务与“失われた财宝”只能完成其中之一。）

ビギナ-路线：“海龙を探せ”调查冻结湖面东北的海龙像选择“札を取る”，得到字符「き」；“滨边のSOS”调查东南海岸边的亮点，得到“青いガラスびん”，使用后选择“フタをあける”得到字符「な」；“恶魔のサルをさがせ”调查西南森林中的男性铜像，选择“じっくり、みる”得到字符「ず」；最后的密码是「きずな」。

スタンダ-ド路线：“海龙を探せ”步骤同前，得到字符「こ」；“ノロイの人形をさがせ”进入冻结湖面东侧的小屋，调查桌上的乌龟选择“亀を调べる→押してみる”，得到字符「ど」；“双子の龙をさがせ”调查入口北侧的恐龙像，选择“札を取る”，得到字符「も」；“南国娘を击て”与东南商店右侧路上的女性对话选择“じっくり、みる→もっと、调べる→もっと、调べる→击ってみるか”，击破南国娘后得到字符「た」；“黄金の实を探せ”可供住宿休息的小屋北侧有一株金色椰树，爬到顶端调查得到“黄金のヤシの实”，使用后选择“割ってみる”得到字符「ち」；最后的密码是「こどもたち」。

金轮际路线：“恶魔のサルをさがせ”步骤同前，得到字符「あ」；“南国娘を击て”步骤同前，得到字符「た」；“封印の箱を开けろ”进入冻结湖面西侧的小屋，调查桌上的亮点选择“时间をみる”，再调查右侧的保险箱输入密码1245，得到字符「に」；“黄金の实を探せ”步骤同前，得到字符「し」；“银の卵を探せ”在冻结湖面的西南端使用金属探知机，找到“银色の卵”，使用后选择“割ってみる”得到字符「っ」；“水の箱を探せ”可供住宿休息的小屋南侧水下有一个宝箱，得到字符「む」；“赤き妖精を探せ”在冻结的湖面中央漂浮着红色的气球，使用后选择“割ってみる”，得到字符「て」；“黄金の卵を探せ”在地图东北的军舰龙右下方使用金属探知机，找到“黄金の卵”，使用后选择“割ってみる”，得到字符「か」；最后的密码是「あしたにむかって」（っ为小字促音）。

另外，在此区域的西北角有一间独立的小屋，调查其中的衣柜后出现尸体，随后地图上会出现强力的敌人“怪人黑タイツ”并追赶玩家，战斗时果断选择逃跑。一路将他引到中央冻结的湖面上，在战斗中投掷“灯油ランプ”（入口东侧的店铺有售），下一个回合他就会因冰面融化而沉入水中。故意利用这个黑衣人打死随队同行的两名NPC，然后再去输入密码便能一人独占3枚奖章。

任务名称：暴走彼女【特】
触发角色：管理人アンド-
任务报酬：金钱50000G、有名度25

完成步骤：①完成金轮际リゾ-ト相关的全部任务后一定时间猎人办公室才会出现此特别任务，对话选择“みてやろうか→まぁ、みってみよう”；②调查边上的机器人秘书ミサキ，选择“背中から调べる→さらに背中から调べる→引っ张ってみる→回路を调べる→そのICチップを取りだす→ICチップをみる”，得到“烧け焦げたチップ”；③与アンド-对话选择“AI-チップの事を话す”，前往アイ-ダの交易所的人类防具店，购入“AI-チップ”却被告知售罄，回答“どうしても、ほしい→そのジャガ-さんて、どこで会える”；④前往アミダラマ二层最左侧的房间，对话选择“今、どこに行っている→事情を话す”，再到ダム的酒馆与猎人ジャガ-对话选择“さすが、ジャガ-さま→名乘る→AI-チップの事を闻く→10000G　う”，得到“AI-チップ”（支付的金钱会被退还，这样选择最合算，另外在复制パビリオン出没的“地狱の扫除屋”也会掉落）；⑤返回金轮际リゾ-ト调查ミサキ，选择“AI-チップをセットする”；⑥次日金轮际内的机器人都会丧尸化并触发战斗，不要主动找它们纠缠，与ミサキ对话选择“あぁ、气づいた→いったい、どうして→そういえば、アンド-さんは→あぁ、いいよ→アンド-さんの居所に心当たりは→大浴场へ行こう”，ミサキ随队同行；⑦在女浴室找到アンド-，对话选择“もう大丈夫です→あんたもわからんのか→调べてこようか→あぁ、いいぜ”；⑧前往地下停车场的西北区域，与骸骨边的机器人ルビ-对话触发战斗，它会不断变身，累积造成一定伤害后触发剧情即可获胜；⑨在办公室与アンド-对话选择“事实を话す”完成任务。

ウンガウンガ

任务名称：失われた财宝
触发角色：酒馆的女猎人メリッサ
任务报酬：有名度50、银メダル/金メダル/プラチナメダル

完成步骤：①猎人办公室出现“メンバ-募集”任务的前提下，对话选择“名乘る→组むって→知ってる→いいぜ、仲间になろう→よし、行こうぜ”，触发任务的同时メリッサ和ジョン随队同行；②前往金轮际リゾ-ト，回答“あぁ、行こうぜ”，在黄金大门前与カ-ロス对话选择“准备OK”进入大门，后续步骤与金轮际リゾ-ト的“メンバ-募集”任务一致，这里不再重复。（注意，本任务与“メンバ-募集”只能完成其中之一。）



任务名称：恋する男
触发角色：镇东的长发男子テク
任务报酬：经验值5555、有名度5

完成步骤：①镇东有两间小屋分别住着一男一女、隔水相望，一定时间后当男子处于屋中时与其对话，回答“なんだ、言ってみろ→あんたも病气だろ→わかった、引き受けよう”，触发任务的同时得到“ヤマイナオ-ル”；②到对岸的ジゼル家门口，连续选择“ノックをする”直到出现“扉をこじあける”选项，进门后连续选择“ジゼルを调べる”；③前往金轮际リゾ-ト，与男浴室的机器人对话选择“调べる→フタをあける”，得到“原子力电池”；④返回ウンガウンガ给ジゼル安上电池，回答“正直に事情を话す”，再去找テク对话选择“ジゼルが元气になった事だけを报告→药を饮ませる→本当の事を话す→だから、ジゼルは元气だって”，剧情后回答“だから、药を饮め”完成任务（此后再来对话可获得“メカニックキット”）。

任务名称：ロ-ド・ツウ・リング
触发角色：酒馆1楼的ヨハン
任务报酬：经验值1200、有名度20、汉ソ-ド

完成步骤：①在“子连れハンタ-”任务的过程中触发，到地下随机遇敌，击倒“大食らいの亲分”，夺回“ヨハンの指轮”；②返回酒馆与ヨハン对话选择“ヨハンの指轮をわたす”完成任务。



アイアンクラウン

任务名称：消えた町【特】
触发角色：长老ジダン
任务报酬：金钱20000G、有名度30

完成步骤：①通缉怪物タマゴン来袭的剧情后，对话选择“救うって、どうやって→わかった、引き受けよう”；②前往镇西南，在与タマゴン的战斗中获胜，将其击退即可救出镇民；③返回アイアンクラウン与ジダン对话，完成任务（与长老的孙女マ-ゴ对话还能得到“スワンリング”）。

任务名称：メロスの遗言
触发角色：商人メロス
任务报酬：经验值1200、有名度10

完成步骤：①完成“消えた町”任务、并与镇中央电梯的修理工对话后，在镇外北方着火的货车边找到メロス，对话选择“手から部品をとる→これをニックに届けよう”触发任务；②强制遭遇通缉怪物母舰サウルス，可以选择逃跑；③返回アイアンクラウン与修理工对话选择“あんたがニックか→メロスの部品をわたす”完成任务（此后才能乘电梯前往小镇下层）。

四塔门

任务名称： 塔の老人
触发角色： 西北塔3F的老人ドゼッペ
任务报酬： 经验值1250、有名度3、10个何かの电子部品

完成步骤： ①大桥降下后一定时间，对话选择“友だちいないの→报酬は→残骸をさがしてこよう”触发任务；②调查东北塔和东南塔之间地上的机器人残骸，选择“残骸を持っていく”；③与ドゼッペ对话选择“それっぽいのを見つけた”完成任务。

任务名称： 鸟のフン扫除【特】
触发角色： 西北塔3F的老人ドゼッペ
任务报酬： 经验值2000、有名度3、20个何かの电子部品

完成步骤： ①完成“塔の老人”任务后一定时间猎人办公室才会出现此特别任务，对话选择“外が汚いね→何とかしようか→よろしく说明→それじゃ、始めよう”，机器人ヨシオ随队同行；②到大桥上将3只チャイルドリ逐一击倒，回答“じゃあ、扫除しよう”得到“デッキブラシ”；③调查桥上的鸟粪选择“扫除する”，清理的同时能够从中找到一些道具；④清除全部鸟粪后再与ドゼッペ对话选择“扫除は终わった”完成任务。（注意，事先击倒了3只チャイルドリ的话此任务会消失。）

ラトウ–ル

任务名称： ラトウ–ルの顶へ
触发角色： （无）
任务报酬： 经验值9999、有名度5

完成步骤： ①生命体认证成功，离开电梯时自动触发。②在西塔2F与バトー博士对话后，前往4F花园区域，在喷水池右下角使用金属探知机，找到“デレテイツカードB”；③前往东塔1F击倒楼梯前的机械兵得到“牢狱のカギ”，并拉开闸门边的机关放下吊桥；④前往B1F牢狱找到关押リ–博士的牢房，选择“声をかけてみる”得到“Dr.リ–のメモ”（记载密码22360679）；⑤沿东塔2F居住区的扶手电梯下到1F，在南侧的保管室输入密码，从宝箱中得到“デレテイツカードL”；⑥从东西塔之间的中央电梯前往6F，再沿楼梯步行逐层向上，分别在7F击倒エセル得到“デレゲイツカードE”，于8F击倒サメクマ得到“グレイのカギ”和“デレゲイツカードG”，在9F左下的房间的桌上得到“デレゲイツカードM”，在10F花园从コワルスキ身上得到“デレゲイツカードK”；④搭乘左侧的圆形电梯，到达13F的灯火之间时完成任务。



ルピエ

任务名称： キケン(?)なおつかい
触发角色： 团地A栋的ジュリオ
任务报酬： 有名度10、5个宇宙电池S

完成步骤： ①与团地A栋1层左起第二间房间的两人对话，剧情过后再与ジュリオ对话选择“死んじゃえば→引き受けよう”触发任务；②到ルピエ的人类用品店购入“シンダフリン”；③返回团地A栋与ジュリオ对话选择“シンダフリンをわたす”完成任务。

任务名称： アミダラマへ
触发角色： 团地B栋2楼最左侧房间床上的男子
任务报酬： 金钱10000G、有名度10

完成步骤： ①对话选择“どうしたんだ→代わりに届けようか→引き受けよう”，触发任务的同时得到“ダンカンへの荷物”；②前往アミダラマ养了许多宠物狗的房间，与ダンカン对话选择“荷物を持ってきた”完成任务。

任务名称： 团地の女
触发角色： 团地C栋入口的ジエニ–
任务报酬： 有名度10、ミラ-ヴエ–ル

完成步骤： ①对话选择“引き受けよう→名乗る”；②歼灭本建筑各阶层出没的所有ダ–クアイ后，再与ジェニ–对话选择“あぁ、终わったぜ→たしかに倒したはず→それどこにあるの→カギ→よし、调べよう”，得到“マンホ–ルのカギ”；③调查楼后的井盖选择“マンホ–ルのカギを使う”，击倒杂兵后进入地下（这里的杂兵是不停刷新的且数量众多，想积累BP的话不妨利用一下），调查发光亮点得到“银色のIDカ–ド”；④离开地下道与ジェニ–对话选择“変な装置からネズミが……→电源切るとか”；⑤前往楼顶调查右上角的装置并插入ID卡，关闭电源；⑥再次清掉建筑内的全部ダ–クアイ，与ジェニ–对话选择“あぁ、终わったぜ”完成任务。



任务名称： コレクタ–
触发角色： 北侧民家的ナンシ–
任务报酬： 有名度20、ゴ–ルデングロ–ブ、ゴ–ルデンブ–ツ、ゴ–ルデンメット、ゴ–ルデンア–マ–、ゴ–ルデンベスト

完成步骤： ①对话选择“それはレ–ザ–ビ–トルの角っ→ただのモンスタ–ハンタ–です→どんなこと→コレクション集めって→で、具体的には何を→わかった、引き受けよう→iゴ–グルをわたす”触发任务；②收集“ゴ–ルドアント触覚”（ブドウ馆附近出没的ゴ–ルドアント掉落）、“青いカブト虫の角”（マッドジャングル东出没的幸せの青いカブト虫掉落）、“はぐれイ–タ–银足”（ブドウ馆附近出没的はぐれイ–タ–掉落）、“电击レスラ–の金羽”（金轮际リゾ–ト黄金雨林门内出没的电击レスラ–掉落，只有在“メンバ–募集”或“失われた财宝”任务的时候才能进入）、“プラチナアント尻尾”（ブドウ馆附近出没的プラチナアント掉落）；③对话选择“いいね”依次交付5种素材完成任务。







资料列表

追加通缉怪物

正篇流程以及不同难度通关共可以追加7个通缉怪物，而购买DLC的方式还能追加27个，下面给出这些通缉怪物的各项资料（用限定版特典代码下载的通缉怪物不在其中）。

通缉怪物	追加条件	所处位置	战斗类型	等级	属性	掉落道具（掉落率）
スカイクラ−ケン	Normal难度通关	スパイツリ−最顶层（固定遇敌）	白刃战	Lv85	火炎△、冷气△、电气△、气体△、激光○	クラ−ケンの触手（75%）、クラ−ケンの目玉（30%）、超レベルメタフィン（15%）
冥王クラゲ	Normal难度通关	ダイニ砂漠南（固定遇敌）	战车战	Lv83	电气○、气体×	ス−パ−レアメタル（80%）、冥王ナパ−ム（17%）、冥王バ−スト炮（3%）
アホジョ−ジII世	Normal难度通关	スト−ンバレ−の海岸（固定遇敌）	战车战	Lv87	电气●、气体×	アホエンジン（45%）、アホ鱼雷（20%）、アホバ−スト（5%）
机神强装マルドゥク	Normal难度通关	コ−スタ−ビ−チ（固定遇敌）	战车战	Lv99	电气○、气体×	机神愤怒炮（60%）、机神乱枪（20%）、机神机关（5%）
ジャンボマッスル	Hard难度通关	ザ・リング（固定遇敌）	白刃战	Lv100	气体●	ジャンボヒゲ（75%）、マッスル药（25%）、ジャンボ药（10%）
F44ウルリッヒ	Super难度通关	北の工业地带（随机遇敌）	战车战	Lv180	火炎×、冷气×、电气○、音波○、气体×、激光●	ウルジャベリン（60%）、JX2022怪鸟（25%）、ウルボマ−（10%）
炮神マアルドゥクス	God难度通关	南の工业地带（固定遇敌）	战车战	Lv250	电气○、气体×	机神逆鳞炮（55%）、机神经络（15%）、机神光速百手（3%）
超流动デカプリン	11月7日DLC	ウエットランド南（随机遇敌）	战车战	Lv25	火炎●、冷气○、电气△、音波×、气体×、激光×	レベルメタフィン（20%）、ス−パ−レアメタル（15%）、超流动コア（10%）
ヨ−ジンボ−グ	11月7日DLC	ハダアレ砂漠东（随机遇敌）	战车战	Lv34	电气○、气体×	ヨ−ジンブ−ツ（95%）、ヨ−ジンソ−ド（25%）、ヨ−ジンビ−ム（5%）
超重机ワイバ−ン	11月7日DLC	火山地带南（随机遇敌）	战车战	Lv60	电气○、气体×	ワイバ−ンヘッド（65%）、ウイングバ−ン（25%）、刚球テイルバ−ン（15%）
Dr.ラフレシア	11月14日DLC	エレキデル21东南（随机遇敌）	白刃战	Lv48	火炎○、冷气○、电气△、音波△、气体×	ラフレシアドリル（65%）、ラフレシア注射（20%）、ラフレシアメス（5%）
ブラスバンシ−	11月14日DLC	虹の抜け穴（随机遇敌）	战车战	Lv40	–	パニックブラス（65%）、バンシ−の触手（15%）、ブラスミぶくろ（3%）
スピ−ドキング	11月14日DLC	コ−スタ−ビ−チ南（随机遇敌）	战车战	Lv40	电气○、气体×	スピ−ドバルカン（65%）、セナ2022（35%）、メテオドライブ（5%）
ハンニバル	11月21日DLC	マッドジャングル东（随机遇敌）	战车战	Lv56	–	ハンニバルの牙（75%）、ガンニバル（45%）、铁球ハンニバル（15%）
冥界エクスプレス	11月21日DLC	ダイニ砂漠西北（随机遇敌）	战车战	Lv49	电气●、气体×	フェノミナン（40%）、冥界の车轮（40%）、灵子キャノン（20%）
ホバリング・ノラ	11月21日DLC	ウエットランド东（随机遇敌）	战车战	Lv55	电气○、气体×、激光×	鼻デテクタ−（55%）、ノラロケット（30%）、ノラバルカン（15%）
オルガ・モ−ド	11月28日DLC	全轮际リゾ−ト（固定遇敌）	白刃战	Lv83	气体●/电气×/火炎×、冷气×、电气×、激光×	オルガのメガネ（85%）、オルガのダイナモ（12%）、蒸着ア−マ−（3%）
オ−ロック	11月28日DLC	イバラケ原西（随机遇敌）	战车战	Lv55	电气△、气体●	黑钢の锁（50%）、オ−ロックホ−ン（45%）、猛牛骂流管（5%）
ムガデス	11月28日DLC	スト−ンバレ−北（随机遇敌）	战车战	Lv38	火炎×、气体●	カ−ボンナノ触角（45%）、ムガデスト−チ（40%）、マグナムガデス（15%）
改造コ−ラ	12月5日DLC	溺れたタンカ−（随机遇敌）	战车战	Lv59	冷气●、电气△、音波○、气体●	コ−ラのネコミミ（80%）、だっちゃパンツ（35%）、タイガ−クロ−（5%）
デスフィンクス	12月5日DLC	ダイニ砂漠中央（随机遇敌）	战车战	Lv85	火炎○、电气○、气体×、激光×	デスフィンクス炮（55%）、ファラオダイン（15%）、ファラオセプタ−（5%）
ダイコンデロガ	12月5日DLC	アダムスキ−牧场（随机遇敌）	战车战	Lv56	（地下）全属性×/（地上）火炎○、冷气△、气体×	ダイコンデロガの叶（35%）、ダイコン棒（15%）、超ダイコン棒（8%）
バッド・バルデス	12月12日DLC	结晶洞最下层（随机遇敌）	战车战	Lv95	气体●	バルデスメット（55%）、バルデスバズ−カ（25%）、バルデスア−マ−（5%）
アラモ=ジャック	12月12日DLC	マッドジャングル东（随机遇敌）	战车战	Lv75	气体×	ジャックアロ−ン（70%）、ジャック未完成炮（15%）、ジャックスイ−パ−（15%）
土星クラゲ	12月12日DLC	バビロン站ビル附近（随机遇敌）	战车战	Lv85	电气○、气体×	ス−パ−レアメタル（80%）、土星フリ−ザ−（17%）、土星バ−スト炮（3%）
ギガンティ−ガ−	12月19日DLC	スト−ンバレ−东（随机遇敌）	战车战	Lv99	气体×	ティ−ガ−トロン（65%）、闪光迎击神话（18%）、ギガンバ−スト（3%）
エクスダイダロス	12月19日DLC	ハダアレ砂漠南（随机遇敌）	战车战	Lv75	气体×	ダロス3000（25%）、サイレントダロス（20%）、エクスダイキャノン（5%）
ケ−ニヒスロンメル	12月19日DLC	コ−スタ−ビ−チ（随机遇敌）	战车战	Lv120	电气○、气体×	ケ−ニヒスキャノン（65%）、ロンメルパッケ−ジ（25%）、ケ−ニヒスバ−スト（10%）
ラグナ=ロック	12月26日DLC	北の工业地带（随机遇敌）	战车战	Lv100	火炎△、冷气△、电气○、音波○、气体×、激光×	サンダ−フェザ−（33%）、灼热凤凰（25%）、怪鸟音叉（25%）
重机龙エクスバ−ン	12月26日DLC	ダム附近（随机遇敌）	战车战	Lv150	电气○、气体×	エクスバ−ンガン（25%）、デストロイバ−ン（15%）、机龙3000（3%）
ノア	12月26日DLC	恶党ミュ−ジアム（固定遇敌）	战车战	Lv200	火炎○、冷气△、电气○、气体×、激光×	ノア=アイ（15%）、绝对无敌シ−ルド（6%）、ノア・フラグメント（2%）

烤串大炮

在任务“ヤリトリパーツを探せ”中，“ヤキトリ天文台”的博士会交给玩家一个“ツクネヘッド”，使用后能开启特殊的雷达功能，利用箭头指示寻找部件，当雷达提示“PUSH A”时按A键调查即可（全部8个部件的位置如下图）。把找到的部件带回给博士，累积3个以上就能开始组装“烤串大炮（ヤキトリ炮）”。根据部件排列的不同，所组装出的烤串大炮也效果各异，不同周目下的部件可以累积，即三周目时排列组合的种类多达512种，这里无法全部列出了，请玩家们自行尝试。


▲焼き鸟型パーツ：ヤキトリ天文台西北。


▲ネギ型パーツ：サマンサのキャンプ东北。


▲玉子型パーツ：バビロン站ビル东南。


▲つくね型パーツ：バイオパレス西南。


▲しいたけ型パーツ：ダーマス神殿东北。


▲トマト型パーツ：密林テント东南（通缉怪物パオーバーブンガー东北）。


▲こんにゃく型パーツ：アイーダの交易所的谜之建筑内部。


▲ピーマン型パーツ：结晶洞B3F。

失落密码

本作中依然有3代开始出现的失落宝箱，需要输入失落的密码（ロストパスワード）才能开启。这种密码在游戏中是找不到的，而是在现实中官方与各游戏杂志、网站的合作中才会公布，下面就给出全部9个失落密码。

宝箱位置	宝箱密码	宝箱内容
ドッグキャンプ	69416	犬ハサセット
骸潜门	486436	ガバス炮
ヤキトリ天文台	12113	V832コングL
バイオパレス	464494	电击ネット
エレキデル21	21882	スーパーキノコ袋
ダーマス神殿下层	84846	超巨大ぬめぬめ细胞
スパイツリー	20120527	ドリームメーカー
悪党ミュジアム地下	694	セクシービーム
金轮际リゾート地下停车场	51861	レッドドラゴン

勋章&称号

达成特定条件时，玩家的存档上就会追加勋章，具体如下：①获得全部称号；②战车兵器、人类装备图鉴100%；③怪物图鉴100%；④等级到达999；⑤完成全部挑战猎杀；⑥地图完成度100%；⑦主线通关，不同难度通关勋章的形状也不同；⑧累积击破数超过一定数量，勋章形状会随着击破数变化，最高30000。

在流程中满足特定条件可以获得角色的“通り名（称号）”，在人物的状态界面能自由选择切换。虽然称号对能力等并没有实际影响，但与存档上的一个勋章挂钩。下面给出本作全部83种称号的获得方法，部分称号还有男女之分。

称号	获得条件
博士の忘れ形见	ヒタナ的初始称号
ミョーな小僧（小娘）	在バビロン站与スエゴ对话
お兄さん？（お姐さん？）	サーシャ的初始称号
激强（美人）ボディガード	在バビロン站与スエゴ对话
月光の息子（娘）	ズキーヤ的初始称号
剑の达人	ウキョウ的初始称号
爱の放浪者	ラロ的初始称号
生き返った死体	X-エル的初始称号
飞龙	カリン的初始称号
美男（美人）すぎる逃亡者	オリビア的初始称号
助っ人	作成大众脸同伴
年上キラー	アビィ成为女友
ラッキーナのパパ	ラッキーナ成为女友
セイラのいいヒト	セイラ成为女友
月光の赏金稼ぎ	在オールドソング触发ズキーヤ与サイモン的事件
エージェント	ウキョウ初登场的动画结束后
决斗マニア	骸潜门决斗赌博5次以上
转送事故经验者	遭遇过传送事故
ビルを沈めた男（女）	击倒通缉怪物ジャンゴリラ弄沉大楼
バイオの饲い主	获得生化坦克
ベルエポの名誉町民	完成任务“谁がために钟は鸣る”
カラオケ上手	在カラオケのイケニエ唱歌
まほうつかいの弟子	在ダーマス神殿购入“ダーマス入门セット”
まほうつかい	在ダーマス神殿给教主展示“まがったスプーン”
小まほうつかい	在“大まほうつかいレース”任务中获得100点
中まほうつかい	在“大まほうつかいレース”任务中获得500点
大まほうつかい	在“大まほうつかいレース”任务中获得1000点
队员ナンバー4	完成任务“队员ナンバー4”
タンポポ团のNo.13	加入孤儿院的蒲公英团
孤儿院の救世主	完成任务“あの日をふたたび”
グルメなハンター	受领任务“真の寿司”
スパイトリガー	在スパイツリー启动镭射
ジャガー77番目の弟子	在任务“暴走彼女”中、猎人等级比ジャガー低的前提下，与其对话选择“さすが、ジャガー样→名乗る→よろしくお愿いします”
凄腕の运び屋	完成任务“运び屋ハンター”后，与アミダグラマ的トト对话选择“无事、届けだぜ”
さすらいのハンター	在ダム停电状态下、受领“恋人たち”任务前，与旅馆的ヘラ对话选择“话をする→ハズレ！→とくにあてはない”
子连れハンター	受领任务“子连れハンター”、带パメラ出发寻找父母
钱ゲバハンター	在任务“暴走彼女”中、金轮际リゾート发生机械人暴走时，与浴场的アンドー对话选择“あのー、报酬をもらってないけど”
焼き鸟マニア	集齐烤串大炮的8种部件
かわいいエンジェル	队中有角色的男性气概在200以下且伤痕为0，触发悪党ミュージアム的VIP室事件
ラトゥールのVIP	在ラトゥール获得“VIPカード”
ハンドレットキラー	累积击破数100
サウザンドキラー	累积击破数1000
3333击破番长	累积击破数3333
5555击破队长	累积击破数5555
7777击破将军	累积击破数7777
击坠王	累积击破数10000
マルデキラー	击倒マルデ・ファミリー的全部成员（最后一人在骸潜门）
ワールドチャンプ	击倒通缉怪物マイティ・マッスル
レギオンキラー	击倒レギオン组织的四天王（ワルバラ、サソリスタン、タランティーナ、ゴモド）
神（女神）	用炮击破坏アイーダの交易所的谜之建筑的大门后，与边上的猎人对话
さいきん売り出し中	累积击倒5个赏金怪物
命しらずの赏金稼ぎ	累积击倒10个赏金怪物
历战の强者	累积击倒15个赏金怪物
赏金王（赏金女王）	击倒全部35个赏金怪物（不包括DLC）
キラキラー	累积击倒20个闪光敌人
キラキラキラー	累积击倒50个闪光敌人
チャレンジャー	累积达成10种挑战猎杀
ゲージツの鬼	用“改造ゲージツ”进行超改造
改造の鬼	打造出改造值突破1000的战车，并进入战车状态界面
人间制铁所	在ゲンの家冶炼金属、获得“レアメタル”50个以上
イヌずき	编成有3条狗的战斗队伍（无需进入战斗）
世界を见きわめた者	世界地图完全踏破
探知の铁人	用金属探知机发现道具100个以上
宇宙を手にした男（女）	“宇宙ドール”的等级达到99
ワインの达人	在ブドウ馆用点数交换“巨炮”
人间战车	角色等级达到60以上
超绝スキルを持つ男（女）	9种技能强化到最高级
超人ブースター	全部技能强化到最高级

称号	获得条件
不屈の挑战者	金轮际リゾート黄金大门内的3种路线全部完成
回收无用	直到通关都没有用过修理店的回收功能（多周目亦可）
荒野のお得意さま	帮租车店赚到1000G以上
レンタルキング（クイーン）	帮租车店赚到5000G以上
返却无用のお大尽	帮租车店赚到10000G以上
浪费平气彼氏（彼女）	在家具店消费10万G
大金持ち	所持金突破1千万G
亿万长者	所持金突破1亿G
ダウンロードの鬼	购买DLC累计125点以上
本物のおだいじん	购买DLC累计150点以上

称号	获得条件
ダウンロードの王様（女王）	购买DLC累计200点以上
ダウンロードの神（女神）	购买DLC累计250点以上
ヒヨッコ	DLC角色はんた、ケン、レナ的初始称号
暴走箱入り息子（娘）	DLC角色コーラ的初始称号
不死身の男（女）	DLC角色マリア的初始称号

注：购买DLC换算点数的规则为——战车3点、赏金怪物3点、角色2点、服装2点、装备道具1点。



击破&图鉴奖励

击破一定数量的敌人，或是把怪物图鉴完成到一定程度，战斗后都能获得额外的奖励，其中不乏优质的惟一品，多周目下也只能拿一次，玩家们切勿轻易卖掉。



击破数	奖励道具	类型
50	SMGウージー	人类武器
100	ダブルバレルズ	人类武器
200	コンボトロン	C装置
300	バルカンボックス	C装置
400	キャノンボックス	C装置
500	ミサイルボックス	C装置
750	铁球ゴリアテ	S-E
1000	メタルグル	C装置
1250	トライアル	引擎
1500	ジェミナイザー	C装置
1750	ゴーカイスイング	人类武器
2000	ホークマスク	人类防具
2500	タイガーグローブ	人类防具
3000	ホッパーブーツ	人类防具
3333	ダブルヌンチャク	人类武器
4000	ビームイレイザーΩ	S-E
4500	レーダージャマー	S-E
5000	量子崩坏炮	大炮
5555	195ミリバースト	大炮
6666	サウルスポット	S-E
7777	堕天七星	S-E
8888	ATシールド	S-E
10000	直列悟空	C装置
15000	シンクロタービン	引擎
20000	ウロボロトロン	引擎
30000	ビッグバン	引擎

图鉴完成度	奖励道具	类型
5%	ハンタースカウター	饰品
10%	ポチバルカン	犬/熊武器
15%	アクテイブハリー	C装置
20%	V6ペガサス	引擎
25%	シルフィードα	引擎
30%	空牙炮	大炮
33%	ラッシュアワー	C装置
35%	メディカルガス铳	人类武器
40%	T-レックス	引擎
44%	ポチタンク	饰品
45%	ひぼたんバルカン	机枪
48%	V48コング	引擎
50%	迎击狼牙	S-E
55%	205ミリひぼたん	大炮
60%	ATMひぼたん	S-E
65%	S-トルネード	S-E
66%	超电磁バースト	大炮
70%	ソードキャノン	大炮
75%	バクチクメーカー	C装置
77%	ジーニアス777	C装置
80%	ポプコーンメーカー	C装置
85%	光子カジェット	引擎
88%	朱雀ジェット	引擎
90%	ストロングミサイル	S-E
95%	黄龙ブースター	引擎
99%	ハカイシン	C装置

宇宙玩偶

在支线任务中获得的“宇宙ドール”类似2代的LOVE机器、3代的量子娃娃，能够作为人类或战车用的道具、装备，甚至是在战斗中自动展开行动、充当半个同伴。使用“ドールリモコン”并选择“コズミックエネルギーをする”，用电池就能对宇宙玩偶进行充电，宇宙电池S（10%）、宇宙电池M（25%）、宇宙电池L（50%）。蓄满100%电力后继续充电、或选择“レベルアップさせる”都能令其升级，其功能会随着升级逐步增加（Lv50时开启所有功能）。下表是宇宙玩偶的全部100种功能，想要切换效果必须在オールドソング与ドール博士对话，此外部分功能需消耗一定电量，电量不足时无法使用、自动机能也会停止。

由于宇宙玩偶对电池的需求量非常大，想要快速刷电池，建议在资金充裕的前提下前往ダーマス神殿，一次性购入大量“まほうの福袋”再逐一开启，里面有较高的几率开出宇宙电池。

编号	类型	效果	消耗%	等级
01	人类用道具	自动展开音波攻击，也可手动使用	0	Lv1
02	人类用道具	自动展开火炎攻击，也可手动使用	1	Lv9
03	人类用道具	自动展开冷气攻击，也可手动使用	1	Lv13
04	人类用道具	自动展开气体攻击，也可手动使用	1	Lv14
05	人类用道具	自动展开激光攻击，也可手动使用	1	Lv18
06	人类用道具	自动展开强力音波攻击，也可手动使用	1	Lv22
07	人类用道具	自动展开电气攻击，也可手动使用	1	Lv27
08	人类用道具	自动展开强力激光攻击，也可手动使用	2	Lv31
09	人类用道具	自动展开强力气体攻击，也可手动使用	2	Lv37
10	人类用道具	自动展开强力电气攻击，也可手动使用	4	Lv44
11	人类用道具	自动对敌方的攻击展开迎击	0	Lv50
12	人类用道具	自动回复我方单体的体力，也可手动使用（效果小）	1	Lv2
13	人类用道具	自动回复我方单体的体力，也可手动使用（效果中）	1	Lv4
14	人类用道具	自动回复我方单体的体力，也可手动使用（效果大）	2	Lv20
15	人类用道具	自动回复我方单体的全部体力，也可手动使用	5	Lv38
16	人类用道具	自动回复我方全体的体力，也可手动使用（效果小）	3	Lv5
17	人类用道具	自动回复我方全体的体力，也可手动使用（效果中）	6	Lv25
18	人类用道具	自动回复我方全体的全部体力，也可手动使用	15	Lv48
19	人类用道具	自动解除我方单体的酸性状态，也可手动使用	1	Lv12
20	人类用道具	自动解除我方单体的睡眠状态，也可手动使用	1	Lv25
21	人类用道具	自动解除我方单体的异常状态，也可手动使用	2	Lv32
22	人类用道具	自动解除我方全体的异常状态，也可手动使用	3	Lv41
23	人类用道具	令我方单体复活，成功率约25%	5	Lv13
24	人类用道具	令我方单体复活，成功率约50%	10	Lv32
25	人类用道具	令我方单体复活，成功率约90%	20	Lv47
26	人类用道具	在战斗中补充我方单体战车的装甲片（效果小）	5	Lv15
27	人类用道具	在战斗中补充我方单体战车的装甲片（效果中）	10	Lv32
28	人类用道具	在战斗中补充我方单体战车的装甲片（效果大）	15	Lv42
29	人类用道具	在战斗中暂时提升我方单体的速度	1	Lv8
30	人类用道具	在战斗中暂时提升我方单体的攻击力（效果小）	2	Lv11
31	人类用道具	在战斗中暂时提升我方单体的攻击力（效果大）	4	Lv24
32	人类用道具	在战斗中暂时提升我方单体的攻击力、守备力、速度（效果小）	3	Lv18
33	人类用道具	在战斗中暂时提升我方单体的攻击力、守备力、速度（效果大）	6	Lv46
34	人类用道具	在战斗中暂时提升动物的攻击力、守备力、速度	2	Lv13
35	人类用道具	在战斗中暂时提升男子气概<0的角色的攻击力、守备力、速度	2	Lv32
36	人类用道具	在战斗中暂时提升男子气概>0的角色的攻击力、守备力、速度	2	Lv17
37	人类用道具	对我方单体张开减轻火炎伤害的防护屏，对战车也有效	3	Lv7
38	人类用道具	对我方单体张开减轻气体伤害的防护屏，对战车也有效	3	Lv12
39	人类用道具	对我方单体张开减轻冷气伤害的防护屏，对战车也有效	3	Lv18
40	人类用道具	对我方单体张开减轻音波伤害的防护屏，对战车也有效	3	Lv17
41	人类用道具	对我方全体张开反弹激光伤害的防护屏，对战车也有效	5	Lv24
42	人类用道具	对我方单体张开减轻电气伤害的防护屏，对战车也有效	3	Lv33
43	人类用道具	对我方单体张开减轻伤害的防护屏，对战车也有效	5	Lv22
44	人类用道具	对我方单体张开减轻伤害的强力防护屏，对战车也有效	10	Lv28
45	人类用道具	强化我方全体的火炎、冷气属性攻击	3	Lv16
46	人类用道具	强化我方全体的气体、电气属性攻击	3	Lv43
47	人类用道具	强化我方全体的激光、音波属性攻击	3	Lv46
48	人类用道具	让敌方全体变成闪光状态（效果小）	3	Lv21
49	人类用道具	让敌方全体变成闪光状态（效果中）	5	Lv40

编号	类型	效果	消耗%	等级
50	人类用道具	让敌方全体变成闪光状态（效果大）	10	Lv50
51	人类用道具	降低敌方全体的全部属性耐性	25	Lv37
52	人类用道具	能令特定的生物系敌人巨大化	10	Lv44
53	人类用道具	能令特定的生物系敌人分裂	10	Lv47
54	人类用道具	获得的金钱翻倍	5	Lv37
55	人类用道具	获得的经验值翻倍	5	Lv49
56	人类用道具	说出鼓励的话语	0	Lv3
57	人类用道具	能用来占卜吉凶	1	Lv4
58	人类用道具	战斗中在地面挖洞，可获得随机道具	1	Lv6
59	人类用道具	步行时使用降低遇敌率	5	Lv30
60	人类用道具	可欣赏各种各样的音乐	0	Lv7
61	人类用道具	可以改变角色的名字（汉字表1）	0	Lv2
62	人类用道具	可以改变角色的名字（汉字表2）	0	Lv4
63	人类用道具	可以改变角色的名字（汉字表3）	0	Lv31
64	人类用道具	可召来周围的随机敌人	1	Lv20
65	战车用道具	野营后回复角色HP、特技次数，并可储存进度	20	Lv45
66	人类用武器	射程：中距离、范围：扇范围大、属性：气体、攻击力90	0	Lv3
67	人类用武器	射程：中距离、范围：贯通小、属性：激光、攻击力100	0	Lv4
68	人类用武器	射程：中距离、范围：敌全体、属性：火炎、攻击力140	0	Lv11
69	人类用武器	射程：中距离、范围：扇范围大、属性：冷气、攻击力180	0	Lv16
70	人类用武器	射程：中距离、范围：敌全体、属性：音波、攻击力215	0	Lv35
71	人类用武器	射程：中距离、范围：扇范围可变、属性：电气、攻击力255	0	Lv40
72	人类用武器	射程：中距离、范围：3连射、属性：通常、攻击力100	0	Lv45
73	人类用武器	射程：长距离、范围：敌1体、属性：通常（水泥弹）、攻击力170	0	Lv49
74	人类用武器	射程：中距离、范围：敌1体、属性：通常（钻头）、攻击力200	0	Lv21
75	人类用武器	射程：中距离、范围：扇范围小、属性：气体（异常状态）、攻击力110	0	Lv26
76	人类用武器	射程：中距离、范围：敌1体、属性：通常（酸性）、攻击力160	0	Lv7
77	人类用道具	释放烟幕降低敌方全体命中率	0	Lv33
78	人类用装备	头用防具，守备力35、全属性耐性10	0	Lv29
79	人类用装备	体用防具，守备力195	0	Lv45
80	人类用装备	腕用防具，守备力20、攻击力70	0	Lv22
81	人类用装备	足用防具，守备力35、速度99	0	Lv6
82	人类用装备	饰品，守备力10、男子气概99	0	Lv26
83	人类用装备	饰品，守备力10、男子气概-99	0	Lv26
84	人类用装备	饰品，守备力10、不参加战斗也能获得经验值	0	Lv30
85	战车用装备	引擎，特性：普通型、载重量53.90t、守备力50、重量0.55t	0	Lv12
86	战车用装备	引擎，特性：普通型、载重量74.80t、守备力236、重量3.30t	0	Lv23
87	战车用装备	引擎，特性：普通型、载重量91.30t、守备力110、重量3.30t	0	Lv44
88	战车用装备	C装置，特性：迎击回避能力、命中率11、回避率11、守备力71、重量4.40t	0	Lv28
89	战车用装备	C装置，特性：迎击能力、命中率11、回避率11、守备力71、重量5.50t	0	Lv24
90	战车用装备	C装置，特性：引擎辅助、命中率11、回避率11、守备力71、重量6.60t	0	Lv46
91	战车用武器	大炮，射程：长距离、范围：敌1体、属性：通常、攻击力495、守备力44、重量0.77t、弹仓24	0	Lv10
92	战车用武器	大炮，射程：长距离、范围：敌全体、属性：通常、攻击力1098、守备力280、重量36.30t、弹仓99	0	Lv27
93	战车用武器	大炮，射程：长距离、范围：4连射、属性：通常、攻击力770、守备力88、重量26.40t、弹仓32	0	Lv39
94	战车用武器	机枪，射程：中距离、范围：敌全体、属性：通常、攻击力275、守备力66、重量1.76t、弹仓∞	0	Lv10
95	战车用武器	机枪，射程：中距离、范围：5连射、属性：通常、攻击力385、守备力132、重量2.64t、弹仓∞	0	Lv27
96	战车用武器	机枪，射程：长距离、范围：敌1体、属性：通常、攻击力880、守备力99、重量7.04t、弹仓∞	0	Lv39
97	战车用武器	S-E，射程：长距离、范围：敌全体、属性：通常（彻甲弹）、攻击力858、守备力110、重量19.80t、弹仓48	0	Lv10
98	战车用武器	S-E，射程：长距离、范围：圆范围内3体、属性：通常（彻甲弹）、攻击力770、守备力110、重量3.08t、弹仓48	0	Lv27
99	战车用武器	S-E，射程：长距离、范围：圆范围内10体、属性：通常、攻击力825、守备力110、重量13.20t、弹仓48	0	Lv39
100	战车用武器	S-E，射程：-、范围：迎击、属性：激光、攻击力0、守备力44、重量9.90t、弹仓∞	0	Lv48

挑战猎杀

在城镇的猎杀中心（ハンティングセンター）可以接到各种挑战猎杀任务（チャレンジハント），由于不少怪物的出没地较为隐蔽，为方便广大玩家，下面给出挑战猎杀的全部资料。HLV表示玩家当前的猎杀等级，随着猎杀积分（ハンティングポイント）的积累逐渐提升，惟有HLV提升后才能受领更高级别的挑战。挑战的过程中活用特技“囮よせ”更能有的放矢，但有少量敌人很难用特技引出来，应改用特技“战いのフェロモン”或道具“ちんどんスピーカー”、“テキよせスプレー”来提高遇敌率。此外，注明“非乘车状态”的挑战，必须在遇敌前就下车，如果是战斗中下车后再击倒敌人是不算数的。



挑战标题	等级	挑战内容	目标出没区域	挑战奖励
ライオンモドキを击破せよ	HLV 0	3分钟内击倒3只目标	ハダアレ砂漠（西、中央）、フィンガー・プラザ附近	积分50、有名度3、铜ののべぼう
クルマカリを击破せよ	HLV 1	3分钟内击倒5只目标	虹の抜け穴、ルビエ	积分60、有名度5、ていさつスコープ
うろつきポリタンを击破せよ	HLV 2	3分钟内击倒5只目标	コースタービーチ（南、北、沿海）	积分70、有名度7、ポチボーン
レッド カッターを击破せよ	HLV 2	击倒1只目标	コースタービーチ（北）	积分70、有名度8、金属探知机
ボディコンマシーンを击破せよ	HLV 3	击倒1只目标	ツレ岛の北侧（即ホーリーキャンプ北岸）	积分70、有名度8、リネームペン
アシッドアントを击破せよ	HLV 3	2分钟内击倒10只目标	ベルエボ地下道、ウェットランド（东、北）	积分80、有名度8、まんたんドリンク
メタルイーターを击破せよ	HLV 4	击倒1只目标	ウェットランド（北、中央）、复制パビリオン	积分80、有名度8、银ののべぼう
ミス・スプーキーを击破せよ	HLV 5	3分钟内击倒5只目标	复制パビリオン、废材の丘（即ゲンの家附近）	积分90、有名度9、バリアシール
沼大将を击破せよ	HLV 6	击倒1只目标	ウェットランド（东）、龙の水场附近	积分90、有名度10、男くさいはちまき
カマキリジャックを击破せよ	HLV 6	击倒1只目标	ウェットランド（中央，即エレキデル21附近）、龙の水场附近	积分90、有名度10、ポチボンベ
バーストワームを击破せよ	HLV 6	击倒1只目标	ウェットランド（北）、龙の水场附近	积分90、有名度10、ポチバイク
恶梦水仙を击破せよ	HLV 7	非乘车状态5分钟内击倒5只目标	ウェットランド（东、北、南）*注：用技能无法引出	积分90、有名度12、宇宙电池S
ビッグ・ジョーを击破せよ	HLV 8	击倒1只目标	ウェットランド（西）、龙の水场附近	积分90、有名度10、いれずみシール
DNAブロブを击破せよ	HLV 9	5分钟内击倒50只目标	ウェットランド（中央，即エレキデル21附近）、ベルエボ附近	积分90、有名度12、ハンタースカウター
セクシータイプを击破せよ	HLV 9	击倒1只目标	ストーンバレー（中央）*注：在与クレージータクシー的战斗中才会出现	积分90、有名度15、美肌クリーム
ドナ・ボマーを击破せよ	HLV 9	击倒1只目标	ストーンバレー海岸	积分90、有名度15、ドーピング・タブ
ロボタクシーを击破せよ	HLV 10	2分钟内击倒10只目标	ストーンバレー（东、北）	积分80、有名度12、スピード・タブ
感电バニーを击破せよ	HLV 11	1分钟内击倒10只目标	ストーンバレー（东、北）、荒野の地下道	积分80、有名度12、キズケシーナ
ユムボマを击破せよ	HLV 12	非乘车或骑机车状态5分钟内击倒10只目标	ユゴーの大穴、废材の丘（即ゲンの家附近）	积分80、有名度12、レアメタル
ムカデロンを击破せよ	HLV 13	击倒1只目标	シテ站、埋もれた地下道、イバラヶ原の地下道	积分90、有名度15、ひぼたんのさらし
スクラヴードゥーを击破せよ	HLV 13	击倒1只目标	废材の丘（即ゲンの家附近）、イバラヶ原の地下道	积分90、有名度15、ポチカー
火星クラゲを击破せよ	HLV 14	击倒1只目标	ウェットランド（西）*注：地图上可见型敌人	积分90、有名度20、スーパーポチボンベ
佛灭战车を击破せよ	HLV 14	5分钟内击倒10只目标	南の工业地带、博爱重工	积分90、有名度12、宇宙电池M
ラッキーマウスを击破せよ	HLV 15	击倒1只目标	南の工业地带、废材の丘（即ゲンの家附近）、荒されたキャンプ	积分90、有名度12、リンゴのほほ红
レオニダスを击破せよ	HLV 15	非乘车状态击倒1只目标	イバラヶ原（东、西）、マッドジャングル出入り口附近	积分90、有名度17、つけまゆげ

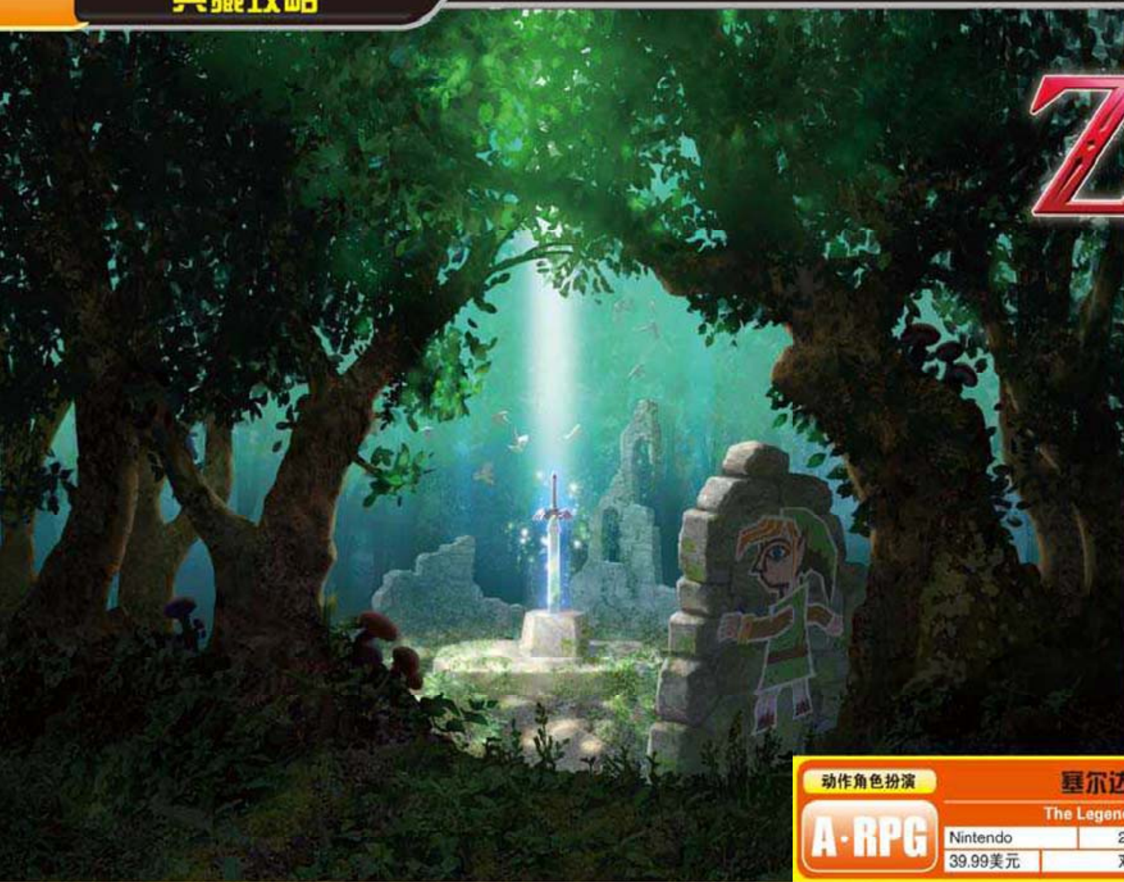
挑战标题	等级	挑战内容	目标出没区域	挑战奖励
パラサイトヒルを击破せよ	HLV 16	非乘车状态5分钟内击倒15只目标	秘密の狩场（即雨林入口有大片森キノコ的地带）、溺れたタンカ-（外观、内观）	积分70、有名度20、液体カト-ル
ぐんかんサウルスを击破せよ	HLV 17	击倒1只目标	ハダアレ砂漠（西，ドッグキャンプ附近）*注：地图上可见型敌人	积分90、有名度20、ボウダンチョッキ
ゴ-ルドト-タスを击破せよ	HLV 18	击倒1只目标	スト-ンバレ-（中央、西）、ブドウ馆附近	积分90、有名度20、金ののべぼう
ビッグスピンを击破せよ	HLV 19	击倒1只目标	マッドジャングル（东）	积分90、有名度25、洗车モップ
ボムコロガシを击破せよ	HLV 19	5分钟内击倒20只目标	マッドジャングル出入り口附近、アミダラマ附近	积分80、有名度20、カト-ルジェット
放电バッファロ-を击破せよ	HLV 20	非乘车状态击倒1只目标	マッドジャングル出入り口附近、アミダラマ附近	积分90、有名度20、进军ラッパ
ボスカバガンを击破せよ	HLV 21	击倒1只目标	マッドジャングル（西、泉附近）、イバラヶ原の地下道	积分90、有名度25、アルカリスプレ-
ウシキングを击破せよ	HLV 21	击倒1只目标	秘密の狩场（即雨林入口有大片森キノコ的地带）	积分90、有名度25、人妻のバスロ-ブ
グレ-トシザ-を击破せよ	HLV 21	击倒1只目标	ダイニ砂漠（南）	积分90、有名度25、宇宙电池L
スナダイコンを击破せよ	HLV 22	非乘车或骑机车状态1分钟内击倒1只目标	オアシス附近（即スパイツリ-附近）、ブドウ馆附近	积分80、有名度25、男くさいてぶくろ
たけのこサイロを击破せよ	HLV 23	15分钟内击倒10只目标	マッドジャングル（东、西、泉附近）、溺れたタンカ-（外观）*注：用技能无法引出	积分80、有名度25、プラチナののべぼう
地狱のハサミを击破せよ	HLV 24	5分钟内击倒5只目标	ダイニ砂漠（中央）	积分90、有名度25、ひけマスカラ
キラ-セイルを击破せよ	HLV 24	击倒1只目标	オアシス附近（即スパイツリ-附近）	积分90、有名度25、人妻のストッキング
さまようジョ-ンズを击破せよ	HLV 25	击倒1只目标	ブドウ馆附近	积分90、有名度30、グレ-ト金属探知机
续・火星クラゲを击破せよ	HLV 25	3分钟内击倒1只目标	ダイニ砂漠（中央）	积分100、有名度40、セラミックバット
カミカゼボムを击破せよ	HLV 26	5分钟内击倒20只目标	南の工业地带、アミダラマ附近	积分70、有名度30、コ-ルドバスタ-
レッドスワンを击破せよ	HLV 27	非乘车状态击倒1只目标	ダイニ砂漠（北西、北东）*注：地图上可见型敌人，建议用“禁断の点穴”或“禁断の注射器”的即死效果配合S/L大法	积分90、有名度30、男くさいくつした
どろどろスミスを击破せよ	HLV 28	击倒1只目标	ダム内部（即车库地下）	积分90、有名度30、ヒ-トバスタ-
フリ-ズ男爵を击破せよ	HLV 29	击倒1只目标	雪原（南）	积分90、有名度30、マヒノンス-パ-
雪原ゲリラを击破せよ	HLV 30	10分钟内击倒30只目标	雪原（东、南）*注：用技能无法引出	积分90、有名度28、いちごの口红
オオカブヌシを击破せよ	HLV 31	击倒1只目标	ディ-プスノ-（即ラセンド-ム附近）	积分90、有名度30、メカニックキット
キャサリン・ボ-ンを击破せよ	HLV 32	击倒1只目标	ダイニ荒野（北）	积分90、有名度30、人妻のピアス
重机レックスを击破せよ	HLV 33	5分钟内击倒10只目标	ダイニ荒野（北、南）	积分80、有名度30、ス-パ-レアメタル
人间ジゴクを击破せよ	HLV 34	非乘车状态击倒1只目标	ダイニ砂漠（南）、オアシス附近（即スパイツリ-附近）	积分90、有名度30、男くさい腹巻
中继UFOを击破せよ	HLV 35	8分钟内击倒3只目标	火山地带（北、南）*注：逃跑率较高的敌人	积分90、有名度35、ポチタンク
モバイラ-を击破せよ	HLV 36	非乘车状态击倒1只目标	火山地带（北）	积分80、有名度40、宇宙电池L
ヒポポタマグヌスを击破せよ	HLV 36	1分钟内击倒10只目标	火山地带（北、南）	积分90、有名度35、携帯バリアL
46亿年タ-トルを击破せよ	HLV 37	击倒1只目标	火山地带（南）	积分90、有名度30、ポリマ-リキッド
暴走ロシナンテを击破せよ	HLV 37	击倒1只目标	高速道路（即名もないガレ-ジ附近）	积分90、有名度30、ガスマスク
邪道贩卖机を击破せよ	HLV 38	非乘车状态击倒1只目标	北の工业地带（高层ビル街）、おばけえんとつ	积分80、有名度40、グレ-トポチボンベ
キュ-ティコピ-を击破せよ	HLV 39	3分钟内击倒20只目标	北の工业地带（仓库内）、メガ・ファクトリ-	积分80、有名度40、マッチョエキス
ブラックホ-ルを击破せよ	HLV 40	5分钟内击倒20只目标	メガ・ファクトリ-、おばけえんとつ	积分80、有名度40、ファイバ-イヤホン
金属生命体Xを击破せよ	HLV 42	5分钟内击倒20只目标	ラトゥ-ルの地下通路、ルビエ团地	积分70、有名度45、レベルメタフィン
ウルトラガ-ルを击破せよ	HLV 45	非乘车状态击倒1只目标	火山地带（北）*注：地图上可见型敌人	积分100、有名度50、ロストベスト
火星クラゲを击破せよ	HLV 48	非乘车状态3分钟内击倒1只目标	ウェットランド（西）*注：地图上可见型敌人	积分100、有名度50、宇宙电池L
ラッキ-マウスを击破せよ	HLV 50	3分钟内击倒30只目标	南の工业地带、废材の丘（即ゲンの家附近）、荒されたキャンプ	积分100、有名度50、人妻のガウン
ぐんかんサウルスを击破せよ	HLV 55	1分钟内击倒1只目标	ハダアレ砂漠（西，ドッグキャンプ附近）*注：地图上可见型敌人	积分100、有名度50、レベルメタフィン
超空UFOを击破せよ	HLV 60	击倒1只目标	北の工业地带（ふ头エリア，即东侧的海上高速路）*注：逃跑率较高的敌人	积分100、有名度50、宇宙电池L
メタモルファ-ジを击破せよ	HLV 60	5分钟内击倒15只目标	メガ・ファクトリ-	积分100、有名度50、超レベルメタフィン











THE LEGEND OF ZELDA
A LINK BETWEEN WORLDS

文 虫无兮

我叫林克，在海拉尔的一个锻造工房里当学徒。你或许听说过很多关于海拉尔的传说，而我或许和你所知道的勇者长得差不多。我知道，因为我所在的王国里，也有一个流传已久的故事，关于三角力量与七贤者，还有一名身穿绿衣，手持大师之剑的勇者拯救了海拉尔的故事。这个传说过于久远，让我都有点质疑它的真实性了，直到某一天，我的故事遵循着传说拉开了帷幕。

动作角色扮演 A·RPG	塞尔达传说 众神的三角力量2 The Legend of Zelda: A Link Between Worlds		
Nintendo	2013年11月22日	美版	1人
39.99美元	对应邂逅通信	推荐玩家年龄：全年龄	

系统

我的英姿（冒险操作）

键位	说明
滑杆	移动，有高低差的地方会自动跳下
十字键	观察四周
A	动作键，根据状况有不同作用，包括推动、拉动、举起、投掷、调查、对话、变成壁画等等
B	挥剑，长按可蓄力发动回旋斩；加速（游泳时）
X	使用装备道具（需入手挎包）
Y	使用装备道具
L	按住一段时间会发动冲刺（需入手天马靴）
R	按住可进行格挡（需入手盾牌或海拉尔盾牌）
START	暂停菜单并退出，可跳过剧情影像

地图画面

世界地图

放大或缩小地图比例。

切换成小章鱼地图，显示各区域尚未找到的小章鱼数量。

可在地图上做标记，点击已插在地图上的大头针还能切换颜色。

按下会显示另外一个世界的地图进行对照。

迷宫地图

已去过的区域会显示为亮色，未到达的区域为暗色。

显示我所在的位置和层数。

显示当前迷宫的BOSS所在的层数。

显示尚未打开的宝箱位置。

显示尚未用小钥匙打开的门的位置。

显示尚未入手的小钥匙位置。

显示尚未用大钥匙打开的门的位置。

显示前往别的楼层的楼梯位置。

显示迷宫中的传送点的位置，两个传送点之间可互相传送。





我的视界（画面解说）



能量槽

使用壁画能力或拉维奥店里的道具都会消耗能量槽，会随着时间慢慢回复。

动作键标志

显示当前A键的作用。

1097 卢比数量

红心

即HP，受到伤害时减少。

快捷装备

点击可以在备选道具中直接切换装备道具，切换过程中不暂停。

铃铛

点击后选择一处风信鸡，可瞬间移动到该处。

Gear 装备



可以确认身上的装备以及垂饰和画像的收集情况。

显示心之碎片的收集情况。

道具



选择要装备在X键或Y键上使用的道具。可以在道具上直接按对应的键，或者将道具拖动到相应键位上。

界定快捷装备备选道具区域的图标，可拖动。只有在该图标右侧的道具才会在选择快捷装备时出现。

我的法宝（装备道具一览）

装备名称	说明	入手方法
遗落的剑（Forgotten Sword/忘れ物の剑）	每个勇者都会有的初期装备	在进入教堂外的地道前入手
大师之剑（Master Sword/マスターソード）Lv.1	威力增强，满血时挥动会发射剑气	迷失之森中入手
大师之剑 Lv.2	威力为LV.1的两倍，剑身变为红色	由海拉尔的铁匠大叔打造，需消耗两块大师矿石
大师之剑 Lv.3	威力为LV.2的两倍，剑身变为金色	由楼拉尔的铁匠大叔打造，需消耗两块大师矿石
绿色外衣（Green Tunic/绿の服）	每个勇者都会有的初期装备	从一开始就穿着
蓝色外衣（Blue Mail/青い服）	受到的伤害变为二分之一	在楼拉尔的沼泽宫殿入手
红色外衣（Red Mail/赤い服）	受到的伤害变为四分之一	在楼拉尔城入手
盾牌（Shield/盾）	按R举起可以挡下某些物理攻击	在道具店花50卢比购买
海拉尔盾牌（Hylian Shield/ハイリアの盾）	按R举起可以挡下某些物理攻击和魔法攻击	在楼拉尔的海龟巨礁入手
拉维奥的手镯（Ravio's Bracelet/ラヴィオの腕轮）	让我拥有壁画能力	从拉维奥处入手
大力手套（Power Glove/パワーグローブ）	按A键可以举起小岩石	从矿工之家的罗索处入手
泰坦手套（Titan's Mitt/パワフルグローブ）	按A键可以举起小岩石和大岩石	在海拉尔的沙漠神殿入手
天马靴（Pegasus Boots/ペガサスの靴）	按L键可以进行冲刺	从卡卡里克村的可疑男子处入手
佐拉的脚蹼（Zora's Flippers/ゾーラの水かき）	变得可以游泳，在水中按A键可以潜水	从佐拉族聚居地的奥伦处入手
蜜蜂徽章（Bee Badge/ハチバッジ）	蜜蜂出现时不会攻击我，而是跟在我身边对敌人发起攻击	第一次将黄金蜜蜂交给比盖时入手
能量卷轴（Stamina Scroll/頑張りの秘诀）	能量槽的最大值增加	在楼拉尔的冰雪废墟入手
挎包（Pouch/ポーチ）	让X键也可以装备道具	在海拉尔的我家西侧空地的树桩上入手

收集类道具	说明
心之碎片（Piece of Heart/ハートのかけら）	每收集4个会形成一个心之容器，红心的最大值会增加1，旅程中共有28个心之碎片
心之容器（Heart Container/ハートの器）	得到后，红心的最大值会增加1，每次击败BOSS会得到1个，共10个
卢比（Rupees/ルピー）	海拉尔和楼拉尔共通的货币
小章鱼（Lost Maiamai/迷子のマイマイ）	巨大章鱼的孩子们，旅程中共有100只小章鱼
怪物尾巴（Monster's Tail/魔物の尻尾）	在女巫之家制作药水的原料，也可在该处出售
怪物的角（Monster's Horn/魔物の角）	在女巫之家制作药水的原料，也可在该处出售
怪物内脏（Monster Guts/魔物の肝）	在女巫之家制作药水的原料，也可在该处出售
大师矿石（Master Ore/マスターストーン）	升级大师之剑的必备之物，一共有4个，均分布在楼拉尔

装备道具	效果	入手方法	租金	售价
提灯（Lamp/カンテラ）	装备上在漆黑的场景中就会照亮身边，可点燃灯台；可对敌人进行攻击，不过伤害很低	在教堂外的地道中入手	–	–
超级提灯（Super Lamp/スーパーカンテラ）	装备上在漆黑的场景中就会照亮身边，可点燃灯台；可对敌人进行攻击，伤害为提灯的8倍	第一次突破背德之塔的Advanced难度/300ルピーコース后入手	–	–
捕虫网（Net/ムシ获りアミ）	可捕捉蜜蜂、小妖精、红心、苹果等，捕捉后可装入空瓶待用；可对敌人进行攻击，不过伤害很低	第一次和比盖对话时入手	–	–
超级捕虫网（Super Net/スーパームシ获りアミ）	可捕捉蜜蜂、小妖精、红心、苹果等，捕捉后可装入空瓶待用；可对敌人进行攻击，伤害为捕虫网的8倍	第二次突破背德之塔的Advanced/300ルピーコース难度后入手	–	–
提示眼镜（Hint Glasses/ヒントメガネ）	戴上后，在有难度的地点会出现幽灵，支付一个游戏币给它会获得提示	第一次与占卜师对话时入手	–	–
火之杖（Fire Rod/ファイアロッド）	会喷出一个火球，能点燃灯台、融化冰块；对敌人会造成火属性伤害	在拉维奥的店铺租借或购买	100	1200
强力火之杖（Nice Fire Rod/ナイスファイアロッド）	火球变为持续前进的火焰旋风，靠近时自己也会收到伤害	购买火之杖后拿到巨大章鱼处进行强化	–	–
冰之杖（Ice Rod/アイスロッド）	会降下一个冰块，可以冻结岩浆、敲打高处的机关，还可以冻结机关使其暂时无效；会将敌人冻结	在拉维奥的店铺租借或购买	100	1200
强力冰之杖（Nice Ice Rod/ナイスアイスロッド）	降下的冰块数变成4个	购买冰之杖后拿到巨大章鱼处进行强化	–	–
风之杖（Tornado Rod/トルネードロッド）	使用后会形成旋风并原地升起，可移动到高处的平台或躲过敌人的攻击；旋风对周围的敌人有一定杀伤力，能让大部分敌人眩晕	在拉维奥的店铺租借或购买	50	800
强力风之杖（Nice Tornado Rod/ナイストルネードロッド）	旋风的杀伤力及范围增大	购买风之杖后拿到巨大章鱼处进行强化	–	–
沙之杖（Sand Rod/サンドロッド）	在有沙子的地方使用，会让面前一直线的沙子全部隆起形成平台（同一时间只能存在一列平台），能将沙子里的东西或敌人顶出来；在一般地面对敌人使用，可让面前一直线的敌人眩晕	突破楼拉尔的秘密据点后，在拉维奥的店铺租借或购买	100	800
强力沙之杖（Nice Sand Rod/ナイスサンドロッド）	沙子平台的持续时间增长	购买沙之杖后拿到巨大章鱼处进行强化	–	–
回力标（Boomerang/ブーメラン）	可击打远处的开关、将远处的道具带回；命中敌人有一定杀伤力并会令其眩晕	在拉维奥的店铺租借或购买	50	800
强力回力标（Nice Boomerang/ナイスブーメラン）	同时放出的回力标数目增加到3个	购买回力标后拿到巨大章鱼处进行强化	–	–
弓箭（Bow/弓矢）	可击打远处的开关；可用于攻击敌人	进入东之神殿前可在拉维奥处免费租借一次，之后就得在其店铺租借或购买	50	800
强力弓箭（Nice Bow/ナイス弓矢）	一次射击可射出3根箭	购买弓箭后拿到巨大章鱼处进行强化	–	–
钩索（Hookshot/フックショット）	可击打远处的开关、将远处的道具带回，命中树木或者草等一类物体时会将我拉过去；命中敌人有一定杀伤力并会令其眩晕	在拉维奥的店铺租借或购买	50	800
强力钩索（Nice Hookshot/ナイスフックショット）	射击速度变快，造成的伤害提高	购买钩索后拿到巨大章鱼处进行强化	–	–
炸弹（Bombs/バクダン）	可炸毁有裂缝的地方，通过爆炸可启动开关，将炸弹扔出去的话还能启动远处或高处的开关；可用于攻击敌人	在拉维奥的店铺租借或购买	50	800
强力炸弹（Nice Bombs/ナイスバクダン）	爆炸范围和威力提升	购买炸弹后拿到巨大章鱼处进行强化	–	–
锤子（Hammer/ハンマー）	可敲碎部分岩石、敲下木桩或开关；可对敌人直接攻击，冲击波则会让附近的敌人眩晕	在拉维奥的店铺租借或购买	50	800
强力锤子（Nice Hammer/ナイスハンマー）	威力及冲击波范围提升	购买锤子后拿到巨大章鱼处进行强化	–	–
空瓶（Bottle/あきビン）	用于装入各类药水和消耗性道具，之后装备上并使用便能获得对应内容物的效果，旅程中共有5个空瓶	参考后文“海拉尔逸闻录”	–	–

消耗性道具	效果	入手方法
红色药水（Red Potion/赤い药）	回复8个红心	在女巫之家花50卢比购买（需拥有空瓶）
蓝色药水（Blue Potion/青い药）	回复所有红心	带上10个怪物尾巴在女巫之家花200卢比制作（需拥有空瓶）
黄色药水（Yellow Potion/黄色い药）	进入无敌状态一段时间	带上10个怪物的角在女巫之家花100卢比制作（需拥有空瓶）
紫色药水（Purple Potion/紫の药）	对周围的敌人造成伤害	带上10个怪物内脏在女巫之家花60卢比制作（需拥有空瓶）
牛奶（Milk/ミルク）	回复5个红心	在海拉尔的牛奶吧花20卢比购买（解救落难者后价格降为10卢比）
红心（Heart/回复のハート）	回复1个红心，可以用捕虫网捕捉并放入空瓶待用	打碎罐子或骷髅头、割草、撞树、消灭敌人后均有一定几率出现
苹果（Apple/リンゴ）	回复1个红心，可以用捕虫网捕捉并放入空瓶待用	撞树后一定几率掉落，我家西侧的苹果树100%掉落
青苹果（Green Apple/青リンゴ）	回复3个红心，可以用捕虫网捕捉并放入空瓶待用	撞树后一定几率掉落，我家西侧的苹果树随机出现
小妖精（Fairy/妖精）	回复5个红心，可以用捕虫网捕捉并放入空瓶待用；持有瓶装小妖精的情况下被击败的话会自动复活并回复5个红心	在小妖精之泉出没，也可以在楼拉尔的道具店花77卢比购买
蜜蜂（Bee/ハチ）	会对我进行攻击，可以用捕虫网捕捉并放入空瓶待用；从瓶中放出时会跟在我身边对敌人进行攻击，切换场景后消失	割草或撞树时有一定几率出现，也可以在楼拉尔的道具店花88卢比购买
黄金蜜蜂（Golden Bee/黄金のハチ）	会对我进行攻击，可以用捕虫网捕捉并放入空瓶待用；从瓶中放出时会跟在我身边对敌人进行攻击，力量为普通蜜蜂的3倍，切换场景后消失	割草或撞树时有一定几率出现，也可以在楼拉尔的道具店花9999卢比购买
离开果实（Scoot Fruit/ドロンの实）	在迷宫中使用，可以回到迷宫入口	在海拉尔的道具店花50卢比购买
尖叫果实（Foul Fruit/ビリリの实）	使用后会让周围的敌人眩晕	在海拉尔的道具店花30卢比购买

壁画能力



▲壁画状态下这种墙缝就是我专用的出入口。

我从东之神殿脱险的时候，就获得了这个在我的冒险中最为关键的能力。当靠近墙壁的时候按下A键就可以变成壁画潜入墙中，之后就可以在墙壁里面移动，再次按下A键则从墙壁中钻出来。在壁画状态下是完全无敌的，而且能前往许多普通状态下无法到达的地方，要穿越裂缝到达楼拉尔也必须借助这个能力。虽然看上去很方便，不过这个能力依然有着诸多限制：首先，在墙壁当中是没有办法上下移动的，只能水平位移；其次，变成壁画的过程中会消耗能量槽（Energy Gauge/頑張りゲ-ジ），一旦能量槽耗光哪怕脚下是悬崖峭壁我都会强制解除壁画状态；第三，变成壁画要求有平坦且完整的平面，所以有栏杆挡着或者墙壁上有突出物的话，就无法以壁画状态继续前进。

拉维奥的道具店



▲资金不充裕的时候就只能租了，性能上其实别无二致。

这个用我的房子改装而成的道具店，从一开始就会摆出除了沙之杖之外的所有装备道具。除了弓箭会在一开始免费获得外，其他的都需要租借。租借后我可以一直使用，直到我一时大意被敌人撂倒为止，那个时候所有道具会全部被收回，需要重新到店里租借。到了中期，还可以将装备道具买下来，不过价格就是租金的几十倍了。买下来的好处是可以拿去进行强化，而且就算战败了也不用担心被收走。第一次购买时拉维奥会给我打五折，最好是买火之杖或者冰之杖这些昂贵的东西。最后还有一点，使用这些道具会消耗能量槽（壁画能力是通过拉维奥给我的手镯发动的，所以也算是使用了拉维奥的道具），不同的道具每次使用所消耗的量也不同，在战斗时要格外留意。

寻找小章鱼



盖尔斯之家西南侧有一块警示牌，拥有炸弹后炸开警示牌后的洞窟，里面有一只巨大的章鱼（Mother Maiamai/マザ－マイマイ），它会要求我去寻回它失散的孩子们——小章鱼（Lost Maiamai/迷子マイマイ），同时还能得到一份地图。这份地图会将海拉尔和楼拉尔划分为多个区域，而区域中的数字就是尚未找到的小章鱼的数目。小章鱼有时会躲在我看不见的地方，不过靠近时就会听到它们奇特的叫声，有些躲在很隐秘的地方，需要花费一番工夫才能找出来。每归还10只小章鱼给巨大章鱼，都会获得一次强化装备道具的机会。而找齐100只小章鱼时它会把我的回旋斩给强化为大回旋斩，不过那一幕我还真不愿意想起来……

邂逅比试





▲当有影子林克进入海拉尔，葛兰普前的空地就会出现告示牌，牌上会显示其实力、资料和位置。


▲和影子林克的对决会在异空间展开，道具的使用会得到限制。

卡卡里克村的神秘老人葛兰普（Gramps/すれちがいじいさん）教会了我关于“邂逅比试”的事情：如果我在今后邂逅了其他的勇者，我设置好的分身就会化作影子林克潜入别人的世界，同样的别的勇者也会以影子林克的身分在海拉尔的某个角落出现。找到他们就可以对战，对战前必须设置好自己的装备道具，开战后就不能更改了。击败他们可以获得与其实力相符的赏金，即使战败，我也会回复到对战前的状态毫无损失。

与葛兰普对话并选择“Explanation/说明を闻く”可以了解规则，选择“Setup/すれちがいの设定”则可以设置我的分身携带的装备道具，初次对话并设置好分身后我便会在“邂逅比试”中登场，而且葛兰普还会在我家旁边种上一棵苹果树。“Challenges/记录リスト”则是一些特别挑战，需要我在战斗中满足特定的条件。这些挑战如下所示：

序号	成就	备考
1	初战告捷	–
2	获胜5次	–
3	获胜10次	–
4	获胜20次	–
5	用提灯给予最后一击	超级提灯亦可
6	用超级提灯给予最后一击	–
7	用弓箭给予最后一击	强力弓箭亦可
8	用强力弓箭给予最后一击	–
9	在战斗中使用回力标并胜利	强力回力标亦可
10	在战斗中使用强力回力标并胜利	–
11	在战斗中使用钩索并胜利	强力钩索亦可
12	用强力钩索给予最后一击	–
13	用锤子给予最后一击	强力锤子亦可
14	用强力锤子给予最后一击	–
15	用炸弹给予最后一击	强力炸弹亦可，对手炸死自己也满足条件
16	用强力炸弹给予最后一击	对手炸死自己也满足条件
17	用火之杖给予最后一击	强力火之杖亦可
18	用强力火之杖给予最后一击	–
19	用冰之杖给予最后一击	强力冰之杖亦可
20	用强力冰之杖给予最后一击	–
21	在战斗中使用风之杖并胜利	强力风之杖亦可
22	用强力风之杖给予最后一击	–
23	在战斗中使用沙之杖并胜利	强力沙之杖亦可
24	在战斗中使用强力沙之杖并胜利	–
25	用捕虫网给予最后一击	超级捕虫网亦可
26	用超级捕虫网给予最后一击	–
27	在战斗中戴上提示眼镜并胜利	–
28	在战斗中饮用红色药水并胜利	–
29	在战斗中饮用蓝色药水并胜利	–
30	在黄色药水带来的无敌状态生效期间胜利	–
31	用紫色药水给予最后一击	紫色药水可以造成8个心左右的伤害
32	在战斗中饮用牛奶并胜利	–
33	在战斗中释放出小妖精并胜利	–
34	用蜜蜂给予最后一击	黄金蜜蜂亦可，对拥有蜜蜂徽章的对手无效
35	用黄金蜜蜂给予最后一击	对拥有蜜蜂徽章的对手无效
36	在战斗中食用苹果并胜利	青苹果亦可
37	在战斗中食用青苹果并胜利	–
38	在战斗中食用尖叫果实并胜利	–
39	在战斗中使用盾牌并胜利	海拉尔盾牌亦可
40	在战斗中使用海拉尔盾牌并胜利	–
41	用天马靴的冲刺攻击给予最后一击	–

序号	成就	备考
42	用回旋斩给予最后一击	–
43	用剑气给予最后一击	必须装备大师之剑且满血时才能使出剑气
44	用大师之剑 Lv.3给予最后一击	–
45	在战斗中变成壁画并胜利	需要在特定场景用沙之杖或冰之杖制造墙壁才能实现
46	无伤胜利	–
47	一动不动地获得胜利	受到对手的攻击而后退的话算作失败
48	10秒钟内获得胜利	–
49	不用X键和Y键的情况下获得胜利	用普通攻击、冲刺斩或用盾牌将对手顶出平台
50	不用B键、X键和Y键的情况下获得胜利	用冲刺斩或用盾牌将对手顶出平台

最终挑战：对决葛兰普



在葛兰普处确认特别挑战的完成度时，如果玩家已经完成50项特别挑战，退出选项时葛兰普会对玩家表示祝贺，但也表示玩家不过是达成此壮举的第二人。同时葛兰普还会询问玩家是否愿意和第一人见面比试，给予肯定答复的话便会进入战斗，而对手果不其然便是葛兰普。

葛兰普拥有20个红心，最好的装备，强化过的装备道具，同时还会使用大回旋斩！玩家不以最强装备应战的话简直是自寻死路！每次与葛兰普战斗，其使用的装备道具都不同，这也意味着每次战斗都充满变数。葛兰普会熟练运用防御和回避来躲开玩家的攻击，在时限内要击倒葛兰普几乎是不可能的事。耗尽时间时，系统会计算哪方造成的伤害比较多来决定胜利者，所以一味进攻也不可取，闪避攻击也很重要。击败葛兰普的话，虽然只能得到寒酸的5卢比赏金，但是他会透露一个重要秘密给玩家。想知道是什么吗？那就请制霸特别挑战，然后亲自撬开葛兰普的口吧。



各地设施

道具店



▲建议尽早购得盾牌，可以免除很多伤害。

海拉尔王国中有两处道具店，分别在卡卡里克村和海利亚湖边上，里面销售的东西是一模一样的。盾牌、离开果实和尖叫果实都只能在道具店里入手。而在楼拉尔的同样位置上也存在着两间道具店，不过里面服务态度很差又狮子大开口，除了盾牌之外的东西都可以在野外捉到，没有特地来买的必要。即使是相对罕有的黄金蜜蜂，也可以在楼拉尔的骷髅之森中低价购得。

女巫之家（Witch' s Home/魔法おばばの薬屋）

东之神殿北面有个女巫之家，里面是见习女巫艾琳的奶奶。这里一开始只有红色药水出售，如果将怪物内脏、怪物尾巴或怪物的角带过来并支付相应的卢比，就能调配出其他的药水。

牛奶吧（Milk Bar/ミルクバー）

卡卡里克村中屋顶有奶牛图案的房子就是牛奶吧，里面可以买到美味的牛奶，还能花10卢比让一旁的艺人演奏海拉尔的经典音乐。需要注意的是，楼拉尔虽然也有牛奶吧，不过那里的吧主是不做生意的。

蜜蜂爱好者比盖（Bee Guy/ハチおじさん）

卡卡里克村有一座屋顶是蜜蜂图案的房子，里面住着比盖。他十分迷恋蜜蜂，第一次见面就给了我一个捕虫网，让我给他带蜜蜂回来。蜜蜂一只可换取50卢比，而黄金蜜蜂则高达300卢比！富得快，找比盖！

幸运二选一（Fortune' s Choice/宝箱の部屋）

在卡卡里克村中屋顶有宝箱的房子里可以玩小游戏“幸运二选一”。给店主50卢比，就可以打开他准备好的两个宝箱，其中一个有100卢比而另外一个只有1卢比，回报高但是风险也大。而在楼拉尔的同样位置上，会有升级版的“幸运五分一”：支付200卢比后就可以在15个宝箱里任意选择3个打开，内容物包括1卢比到300卢比的金钱奖励，做药水用的怪物素材，以及最重要的心之碎片。我在这里几乎耗尽全副身家，才终于获得了心之碎片……

占卜师（Fortune-Teller/占い屋）

卡卡里克村北方是占卜师的帐篷，第一次来访时他会赠予提示眼镜。此后迷失了前进方向的时候，都可以来这里花上20卢比听他的指引。楼拉尔同样也有占卜师，而位置则搬到了工房的北面，不过那个世界的占卜师比较讨人厌，我还是宁可跑回海拉尔来占卜。

库科牧场（Cucco Ranch/コッコ畑）



▲经历过的人才会懂“宁得罪强敌，莫得罪小鸡”。

库科牧场位于卡卡里克村南方，在这里可以玩躲鸡的小游戏：需要在30秒内躲避开所有横冲直撞的鸡。一开始只有Egg难度，此后会追加Chick和Rooster难度，参加费用和报酬随着等级递增。第一次通过Rooster难度时除了金钱报酬外，还可以获得心之碎片，之后追加Endless难度。

该难度下没有时限，纯粹看我能在鸡飞蛋打中闪避到什么时候，要坚持100秒以上才能获得奖励。每挺过100秒，鸡的配置就会产生变化，而奖励也会相应地提高。如果可以挺过1000秒，可以获得3000卢比的奖励，同时牧场里还会增加1只巨大的鸡，每次对话都可以帮忙回复1个红心。

炸弹花商店（Bomb Flower Shop/バクダン花屋）



楼拉尔对应库科牧场的位置上变成了炸弹花商店。支付200卢比给里面唱着RAP说话的男人以后就可以借用炸弹花了！对着炸弹花按A键，它就会跟着我移动（我也想知道个中原理），之后只要受到了碰撞或打击，它就会爆炸，可以用它来炸开那些中间有裂痕的巨大岩石。另外，花园里炸弹花是会不断重生的，可以反复借用。拿来清理烦人的小兵也不错……

卢比冲刺（Rupee Rush/ギリギリルピー广场）



拉维奥的道具店开张后，位于库科牧场西方的卢比冲刺也可以进入了！支付50卢比入场费，就可以在场内使用道具随意收集卢比。但是，必须在30秒内和门口的女孩对话，一旦超时收集到的卢比就会被没收。由于游戏不提供计时器，这30秒只能自己心算了。和她对话时，如果剩余时间在3秒或1秒以内，还会有特殊加成，入手的卢比数会翻倍。入手卢比数首次突破100时还能得到心之碎片。无独有偶，在楼拉尔同样也有卢比冲刺！而且位置也丝毫不差，这让我很意外。与海拉尔的相比，除了参加费用翻倍和地形变得复杂之外，其余没有什么区别。纪录首次突破150时，同样会获得心之碎片作为奖励。

章鱼投手（Octoball Derby/オクタ球场）

在楼拉尔，原先位于我房子西面的空地变成了一个棒球场，在这里可以支付50卢比玩小游戏。章鱼会射出30个球，而我则需要将球击出并命中目标来获得卢比。普通的罐子是1卢比，金罐子是5卢比，连续命中3次罐子出现的乌鸦是20卢比，击中螃蟹会补充空缺的罐子，而击中章鱼的话它会愤怒地射一个高速球过来……击球的时机会影响球的方向，球还未到达垒上时即击出会往右偏，在垒上时击出则是往左偏。滑杆则控制球的高低，往前推，球会命中近处的目标，往自己的方向拉，则会命中远处的目标。具体手感只能在实战中摸索。如果在小游戏中获得了100卢比以上，还可以得到心之碎片。

背信之塔（Treacherous Tower/痛快！大バトル道场）



背信之塔位于楼拉尔的死亡山脉，是一个竞技场。支付入场费后进入塔内，每一层都会有敌人出现，到达指定层数便可以获得卢比奖励。最初只有Beginner难度/100ルピーコース，之后会追加Intermediate难度/200ルピーコース，以及Advanced难度/300ルピーコース，难度越高，入场费、敌人数目和报酬都会增多。每次过关后所用时间都会被记录下来，而下次挑战同一难度时若是能够打破自己的纪录则可以获得更多卢比奖励。初次完成Intermediate难度/200ルピーコース挑战还可以获得一个心之碎片。如果实力足够的话，这里是挣卢比的首选。

妖精之泉



妖精之泉遍布海拉尔和楼拉尔，当看见洞窟时，里面或许就是妖精之泉，如果发现了记得用大头针在地图上做标记。妖精之泉分为大妖精之泉和小妖精之泉两种，大妖精之泉只要步入泉水当中就可以回复所有的红心；小妖精之泉当中会飘着几只小妖精，既可以当场回复红心，也可以用捕虫网将其装入空瓶留待关键时刻再用。在大部分迷宫当中都会有小妖精之泉。

寻宝猎人（Treasure Hunter/トレジャーハント）

在海拉尔和楼拉尔都可以看见寻宝猎人的身影，他们会为了某些难以入手的宝箱而绞尽脑汁。而我，将会在他们之前成功地将宝箱内的东西拿到手。宝箱内都装着巨额的卢比，取得的过程中需要对各种装备道具加以熟练运用。与其说为宝物而奋斗，倒不如说是一种对自我的挑战。寻宝猎人会在7处出没，分别位于东之神殿西侧、海拉尔的墓地东侧的洞窟、赫拉之塔东侧的洞窟、拿到挎包的森林空地南侧的高台、海拉尔对应沼泽神殿的位置、痛苦泥潭东侧的洞窟以及楼拉尔的空屋（Vacant House/空き家）西北侧的草丛中。

我的穿越之旅 A LINK BETWEEN WORLDS

序章

流程 出门在风信鸡处存档→前往工房→带上剑到海拉尔城与门口的士兵对话→前往教堂触发事件→通过地道进入教堂遭遇犹迦→在自家醒来后答应拉维奥的请求→前往海拉尔城与看门的士兵对话→进入海拉尔城等候英帕→会见公主。

一切开始的那一天我做了一个奇怪的梦，梦里我拿着剑和盾，面对着一个浑身冒火的怪物，还有三角力量（Triforce/トライフォース），然后格力（Gulley/グリ）一如既往地冲进我的房子用高分贝将我叫醒。忘了介绍，我在工匠大叔（Blacksmith/亲方）那里当学徒，而格力就是他儿子。如果是个女儿多好，至少被叫醒时也会开心些，唉。格力说工匠大叔因为我又一次的迟到而爆发了，我本来还迷迷糊

糊的，当下就醒了大半随之冲出门口。经过房前的风信鸡（Weather Vane/风见鸡）时，格力让我给它上发条并存档，不存档还不让走了，我只好老老实实照做。房子旁边还有些罐子和草，我本能性地上前将它们拔起掷出，果然掉出了一些卢比。虽然只是蝇头小利，但对于身无分文的我聊胜于无。

老老实实跟着格力来到工房，还没进去就听到了士兵长（Captain/兵士长）的大嗓门。前来修理装备的他吹捧了一下大叔的手艺，又嘲笑了我一顿然后便急匆匆离开，居然将他最重要的剑落下了。工匠大叔命我把剑送回给士兵长，见我一脸茫然便帮我在地图上标出了目的地——海拉尔城（Hyrule Castle/ハイラル城）。我心想，出去跑腿总比一边挨骂一边干活好，便抓起了剑冲出工房。出门往东沿着湖边走，不久便到达海拉尔城，和守门的士兵对话，他却告诉我士兵长跑到教堂去了，还帮我指出了前往教堂的捷径。

来到教堂门口，刚好见到了神父的女儿瑟瑞斯（Seres/セレス）和守墓的老头丹培（Dampé/ダンペイ）。体贴的瑟瑞斯走进教堂帮我找士兵长，而丹培则偷偷地告诉我各种八卦，我心不在焉地听着，突然传来了瑟瑞斯的一声尖叫，教堂的门还随之锁上了！丹培被锁在外面不知所措，突然想起神父提过的秘密通道，那是一条从墓场通往教堂的地道。他搬出年老以及手无寸铁等理由让我借用士兵长的剑去穿过那条阴暗且危险的地道，最后我推搪不过，只好硬着头皮向墓场进发。

墓场里的墓碑都可以推开，会出现卢比或者幽灵（大白天的闹鬼？），而秘密通道的入口则在墓场正中央的墓穴处。秘密通道里面伸手不见五指，不过一进去面前就有宝箱装着提灯，我立马装备上，视野顿时豁然开朗。房间深处有一扇紧闭的大门，用剑清理干净碍事的罐子，并用提灯点燃两边可疑的灯台，便能打开它。第二个房间中



有老鼠和蛇出没，可谓是蛇鼠一窝。一边点燃灯台一边往房间西侧走，我看到了一条楼梯，楼梯尽头是一道紧锁的大门。踏上大门前的铁丝网平台，一路往东侧走，这回我来到了一个宝箱前，里面果不其然装着钥匙。回到大门前，用钥匙打开门走进下一个房间，里面有三只幽灵，不难对付，只是最初在黑暗中的冷笑确实让我一身冷汗。打败幽灵后，走进第四个房间，拉出左侧的机关，便打开了地道的出口。

来到教堂，便看到了倒卧的神父和一个自称犹迦（Yuga/ユガ）的男人在对峙着，他嘴里念叨着完美、艺术品等让人摸不着头脑的词，然后用奇特的法术将瑟瑞斯变成了一幅画！他用怜爱的眼神盯着那幅画，一回头，便发现了目瞪口呆的我。他轻蔑地挑衅我，我一时气血上冲，不顾神父的劝阻便冲向他——就在那一刹那，他突然变成了壁画，而我则狠狠地撞到墙上，渐渐失去意识。当我醒来时，已是在自家床上，眼前有一个戴着可笑的兔子面具的陌生家伙。他叫做拉维奥（Ravio/ラヴィオ），自称是旅行商人并从教堂救了我回来。和他讨论了一下刚刚发生的事情后，我决定去海拉尔城禀告现在的紧急事态。临走前，他希望能把我家当成他的落脚地。经不住他的再三哀求，我最终答应了他。感激涕零的他则给了我手镯作为报答。虽然闻上去有阵怪味，我还是勉为其难地戴上了。



▲没想到这个竟会成为日后冒险的关键。

来到海拉尔城门口，门卫把我的话当做了疯言疯语，幸好路过的英帕（Lady Impa/インパ）听到了只言片语，决定带我去见塞尔达（Zelda/ゼルダ）公主。在她请示公主的期间，我便在楼下欣赏以海拉尔过去的传说为题材的壁画。五副壁画讲述着一直在海拉尔流传的故事，而中间那一副则是拯救了海拉尔的勇者与公主在对望，仔细一看，那个勇者还跟我挺像的。正当我开始幻想的时候，英帕叫我上楼和公主见面。见到公主的那一瞬间，我的心跳开始加速，而公主也说她曾在梦里见到我——这就是缘分吗？我向公主一五一十地汇报了事情的经过，有着不好的预感的公主，让我去卡卡里克村（Kakariko Villgae/カカリコ村）找一个名叫萨哈斯拉哈（Sahasrahla/サハスラーラ）的老人。临走前，她还把王家相传的护身符给了我，这是有戏的节奏啊！



▲便是这个笑容将我俘虏。

东之神殿之行

流程 **前往卡卡里克村见萨哈斯拉哈→前往东之神殿区域入口并查看拉维奥留下的招牌→回家与拉维奥对话，选择弓箭图标入手弓箭→回到东之神殿区域打开大门→到东北角与奥斯法拉对话→进入东之神殿**

海拉尔逸闻录

1.卡卡里克村的风信鸡西面的露天商人处可以用100卢比买到空瓶子。这个可是重要道具，谁用谁知道！

工房的西边就是卡卡里克村，而萨哈斯拉哈就住在村中最高的房子里。我把在教堂里的见闻重复了今天的第四遍，而他也同样做出了惊恐的反应。原来，他听说东之神殿（Eastern Palace/东の神殿）附近有可疑人士，便让弟子奥斯法拉（Osfala/アスファル）过去调查。结合我的情报，那个可疑人士应该就是犹迦，其目的应该是抓住七贤者的后裔来解放传说中的魔王加农（Ganon/ガノン）。而奥斯法拉恰好便是七贤者的后裔之一，这一去正好自投罗网。凭萨哈斯拉哈的腿脚赶去东之神殿估计为时已晚，没办法，只好由年轻力壮的我去警告奥斯法拉了。

走出村子，我便看到了有魔女飞过，听说以前有个叫萨托西（Satoshi/サトシ）的出门见到凤凰，我这个算是凶兆么？带着一丝疑虑我来到了东之神殿区域，却发现了为人进出的门紧锁着，而门前还有着奇怪的机关和拉维奥留下的广告牌：“如有需要请找拉维奥”。这家伙把广告都做到这里来了？回了一趟家，拉维奥向我坦白了他原本打算在东之神殿附近开店，却被怪物吓走的事实，之后他免费借给我弓箭并说下不为例。嗯？难道还有下一次么？



▲和拉维奥对话时必须选择第三项的弓箭图标。

带上弓箭回到东之神殿区域，登上高台用弓箭射击两边的水晶球机关便能打开大门。在里面的东北角我找到了奥斯法拉，然而我的警告并没让他有丁点退缩，七贤者后裔的身份以及手中的沙之杖反而更让他坚定了要会一会犹迦的决心。你这不就是作死么？伫立在东之神殿入口我有些无所适从，不过心里有一个声音告诉我必须去将他拉回来。我握紧手中的剑踏入了东之神殿——这是我的一小步，却是成为勇者的第一步。



东之神殿



在这个迷宫探险需要活用手中的弓箭。用弓箭射中区域1的水晶球开关，两侧会放下地面，这样才能从中间的大门前往区域2。区域3的中央通道必须穿插在小铁球的间隙中前进，遇到大铁球则要及时闪入一旁墙体的空隙避开。穿过铁球阵，登上西侧的楼梯来到二楼平台。通往区域4的门附近有块机关地砖，踩下后开启区域4的门。区域4中央有一块会升降的平台，站在上面射中左右两侧两个高度不同的水晶球机关，便可以取得东北角的小钥匙。一进入区域6便会发生强制战斗，轻松解决7只触手怪后出现了宝箱，里面装着指南针，需绕道区域7才能拿到。入手指南针后会在迷宫中显示自己的位置，还会显示未开启的宝箱位置，此后的每个迷宫都会入手。在1F搜刮完毕后，便可以用小钥匙打开通往2F的大门。



▲区域4和区域6当中都有隐藏入口通往别的区域。

进入区域8时四周的门会自动关闭，要踩下正中央的开关并击败雕像才行，随后区域中还会出现传送点，可以直接回到区域1，这也是今后的迷宫的标配。区域9的的必经之路上有飞箭机关，有盾的话可以正面挡下，不然就只能靠风骚的走位了。踩下下方的机关地砖会开启前往区域11的门，杀死所有的触手怪则会出现装有怪物内脏的宝箱。区域10布满了铁球机关，要安然无恙只能凭借矫健的身手了。第一个机关地砖需一直踩着待楼梯不再伸出时一口气冲上二层。二层的大铁球是二连发的，要看准时机再冲下楼梯。踩下区域西南角的机关地砖开启前往区域11的门。





区域11有好几个水晶球机关，站在图示位置射击这两个开关，便可以借助升降平台前往区域12了。区域12的正中间有4个水晶球开关，必须在移动的平台上一边躲开箭一边射出箭，4个全部击中后，房间的另一侧便会出现宝箱，可以入手小钥匙。之后回到区域11，射中大门前的水晶球，就能让区域13门前的升降平台启动。进入区域13后，会有3只烦人的骷髅，它们面对攻击时会后跳，必须把它们逼到墙边或者直接用弓箭解决它们。解决后可以入手大钥匙，并从二层平台来到区域11的一个角落。击打其中的水晶球机关，在区域11中的另一个水晶球机关会露出来，回到区域13门前的升降平台射中后者，便可以借助大钥匙前往3F。



一进入3F便目睹了大放阙词的奥斯法拉被变成画的瞬间，而犹迦见到再次露脸的我，表示这次愿意当我的对手。别啊，我真不是这意思！

BOSS战 犹迦



面对着弱小的我，犹迦并没有用尽全力。他会释放魔法，不过用弓箭可以中断他的攻击。射他两箭他就会躲进墙壁里移动，保持在他的反方向，待他一出来就射他两箭。如此反复几次，就可以击败他了。

犹迦被击败后恼羞成怒，将我也变成了一幅壁画后扬长而去。当时我的心充满了绝望，毕竟我还年轻没有见识过这个世界的美好，却因为逞英雄而化作了无人知晓的角落的一副壁画。或许是听到了我内心的呼唤，拉维奥送我的手镯突然发出了光芒，带领着我穿出了墙壁！真是不敢相信，而且当我靠近墙壁时还能凭借自己的意志变成壁画——我拥有了和犹迦相同的“壁画”能力，这就是所谓的因祸得福吧。虽然绝处逢生，不过犹迦临走时还念叨着塞尔达公主的名字，我得去阻止他加害公主才行！3F没有出口，只能变成壁画从墙缝中走到外面。东之神殿外壁布满机关，还有几个装了大量卢比的宝箱，对照着地图去开启宝箱，正好可以熟悉新入手的壁画能力。



走出东之神殿，刚好碰见担心爱徒而赶来的萨哈斯拉哈，然而为时已晚。话还没说几句突然一阵地动山摇，萨哈斯拉哈怀疑是海拉尔城发生异变，于是我先行赶了过去，没想到拄着杖的萨哈斯拉哈居然和我同时赶到。此时的海拉尔城已经被强力的结界所笼罩，根本无法进入。萨哈斯拉哈告诉我，根据古老的传说，当海拉尔陷入危机之中时，就会出现一名拿着大师之剑的勇者，但是要入手大师之剑，就必须集齐代表三种美德的三种纹章，然而其中一个在城中的塞尔达公主身上。说完他就垂头丧气，直到我拿出了公主给我的护身符。经过萨哈斯拉哈鉴定，这果然是勇气的纹章（Pendant of Courage/勇気の纹章），之后他在地图上给我标明剩余两个纹章的所在地然后就把海拉尔的未来托付给我了。这么草率真的没问题么？

智慧的纹章

流程 前往女巫之家，变成壁画从东侧的石壁过河→在佐拉族聚居地门口遭遇可疑男子→进入佐拉族聚居地对话→到卡卡里克村的露天商人处买下滑滑宝石→回到佐拉族聚居地得到佐拉的脚蹼→带上风之杖前往盖尔斯之家

海拉尔见闻录

1.经过自家西南方的树林时，我遇见了铁匠大叔的妻子，她正在寻找格力。我鬼使神差地走进北方那片被树林围着的空地，在树桩上我发现了一个**挎包**。格力的母亲赶了过来，认出了这是格力保管着要亲手交给我的东西，但他人却不知道去哪儿了。她伤心地回了家，而我则默默地收下了挎包。

2.经过我家东面的石桥前往盖尔斯之家（如果先去赫拉之塔的话则是占卜师的帐篷外）时，我被女巫艾琳（Irene/アイリン）叫住了。她说占卜师告诉她最近会有飞来横祸，化解的方法是要照顾绿色的东西。虽然我觉得她照顾花花草草会比较好，但是她硬是要照顾我我也没办法。说完她丢给我一个**铃铛**，以后我就可以借

助艾琳的力量，前往任意一个我曾经上过发条的风信鸡了。

剩下的两个纹章先取得哪个都没关系，不过我想先去湖边走走。按照地图上的标记，我向着海拉尔东南角的盖尔斯之家（House of Gales/风の馆）出发。然而，它建在海利亚湖的中央而我又不会游泳，根本无法到达，只好在一旁的泳者的建议下去向精通水性的佐拉族求助。一番波折我来到了佐拉族聚居地（Zora's Domain/ゾーラの里），在入口的瀑布处，有个可疑的男子冲出来和我撞在一起，又急冲冲地跑了。我正打算表示强力谴责，瀑布内却传来了呼救声。进去一看，里面的佐拉族人围着他们臃肿的女王正乱作一团。原来，刚刚的可疑男子偷走了女王的滑滑宝石（Smooth Gem/スベスベ石），于是女王的身形就收不住了！凭着一股正义感（绝对不是为了报酬），我接下了寻回宝石的任务。要出手这么贵重的宝石必然要去人多的地方，而海拉尔的城镇就只有一个——卡卡里克村。在村子的东北角，果不其然地发现了可疑男子的身影，不过他跑得很快，得变成壁画从其背后抓住他。对他动之以情晓之以理之后，他认错态度良好，表示愿意奉上自己一双天马靴以示歉意，至于滑滑宝石，就得我自己去找露天商人买回来了。幸好手头充裕，200卢比还是可接受的，赶紧把宝石带回去给女王！

将宝石扔进女王身下的池子里，前一秒钟还臃肿不堪的女王“嗖”地就变成窈窕美女了。女王大人您真的不叫亚尔丽塔或怪鲛么？或许听到我心中的呐喊，女



▲这真的不是瘦身广告（笑）。

王报上了名号——奥伦（Oren/オーレン），并将佐拉的脚蹼作为报酬送给我。太棒了！我冲出瀑布如水得鱼般沿着河流游去，直到某处礁石迫使我上岸。咦？眼前不是拉维奥那熟悉的广告牌么？一股不祥的预感驱使我赶回家中。果然，整个家被拉维奥改造成了道具出租店。我正想发火，拉维奥又搬出了一大套理论，还说什么“你借我房子，我借你道具”。确实，凭我两手空空要闯荡也不现实，于是我用手头的钱把店里的所有东西都租了下来，只留下空荡荡的店面和目瞪口呆的拉维奥。“对了，借走你的沙之杖的家伙，怕是有阵子不会还你了。”我盘算着要不要落下这句话，一边走出了家门。

虽然凭借手里的道具，有很多以前去不了的地方现在都可以探索了，不过当务之急还是要集齐纹章。来到盖尔斯之家门口，根据门前的图案使用风之杖，当地面的砖块化作碎末后，打开大门的开关便出现在我面前。

盖尔斯之家

1F



2F



3F



要攻略这个迷宫，风之杖是必不可少的。击碎区域1的罐子，按下开关便可启动风扇，在风扇前使用风之杖，我就能借助风势在空中移动。区域2地形比较复杂，先击打东南角的水晶球开关，然后再回到入口处变成壁画前往区域3。区域3中需要和火焰骷髅头进行战斗，必须用风吹熄火焰才能用剑对它们造成伤害。全灭后获得小钥匙，这样就可以前往区域4了。在区域4中必须灵活运用壁画能力附在移动方块上才能顺利前进，中途的水母敌人只有在不放电时才能用剑攻击。一路来到二层平台启动风扇后，从出口前往区域2的二层平台，启动西南方的小风扇和区域正中的大风扇，并借助大风扇的力量飞上2F。

一进入区域7就对上了轧棍机关，其实只要它滚过来时用风之杖跳起就能躲过。将西南角的罐子击碎后会出现机关，踩下后东面墙上会出现小钥匙，需要经区域8回到区域7用壁画能力取得。途中还能前往区域9，拉下最右方的把手，会出现大宝箱，打开它就可以获得大钥匙了。回到区域7用小钥匙打开另一道通向区域9的门，往左走并拉出最左侧的把手，就能让二层的平台移动。用风之杖跳上去后，在门的旁边变成壁画往外череза走会发现一个开关，踩下后在火堆中会出现小钥匙。火堆可以用风之杖吹



熄。用取得的钥匙进入区域10，会对上两只熔岩蜥蜴，同样要用风之杖冷却了才能用剑攻击。击败后门会打开，还会出现传送点。区域11里面布满开关，第一个平台选择左方开关、第二个平台上方开关、第三个平台依然是上方的开关，按照这个顺序启动才能顺利到达出口。从区域11出去往东面一直走，就会见到开关，能将区域7中一直运转的风扇停止，现在就可以通过另一道门进入区域8了。踩下机关启动移动平台后，同样是用风之杖跳上去。击打水晶球开关能够启动房中的大风扇，借助大风扇的力量便可以前往3F。

区域12的南北两侧都有强风封路，不过变成壁画可以穿过南面的风前往区域13。用提灯点亮区域13中的两个灯台，便能开启通往区域14的门。区域14中需要和一批火焰骷髅头强制战斗，变成壁画通过移动平台跑到中央的能量罐旁，看准它们移动到深渊上方时用风之杖吹熄火焰让它们直接掉下去可以省去很多工夫，能量槽不够时还能及时补给。战斗胜利后入口附近会出现宝箱，只能绕一大圈回来开启，途中还能在区域12北面的宝箱中得到小钥匙。打开区域13中上锁的门进入区域15，里面有两个同时移动的铁丝网平台，先站在南面的平台上。当两个平台同时往南移动时用风之杖起跳，就能落在北面的移动平台上，之后就可以进入最后的房间了。

BOSS战 盖尔斯



因为是盖尔斯之家，所以我相信这房里应该就是屋子的主人盖尔斯了，没想到出现的却是一个怪物，并且完全没有沟通的意向直接就冲过来了。这个盖尔斯的冲撞没有杀伤力，只是会把我推下无底深渊。它睁开眼睛时可以用风之杖将它卷过来，直接攻击它的眼珠。当眼珠承受一定伤害后，盖尔斯就会加厚它的身躯并闭上眼睛，此时就需要我用手中的利剑来将它的身躯一层层打飞了。第二次加厚之后它的移动速度还会上升，不过对我构不成威胁。第三次的眼球攻击后，盖尔斯败下阵来，然后智慧的纹章（Pendant of Wisdom/知恵の纹章）出现在我面前。这样就是第二个了！

力量的纹章

流程 前往矿工之家获得大力手套→带上锤子进入死亡山脉→前往赫拉之塔。

海拉尔见闻录

1.海利亚湖东北面的一处高台上，站着竞速兄弟（Racing Bro/レース兄弟）其中一人，和他对话后就能用20卢比参加竞速赛，目标是在75秒内跑到矿工之家背面与竞速兄弟另外一人对话，而且不能借助艾琳进行瞬移。第一次完成的报酬为100卢比，若之后能打破自己的纪录，会追加一个**心之碎片**作为奖励，但同时规则也会发生变化：限制时间会缩短为我的新纪录，而报酬会提高到300卢比！以后每次都要更新纪录才能获得报酬，而且限制时间也会随着纪录更新渐渐缩短。

2.海利亚湖东面的河流末端中我捡到了一个漂流瓶，瓶里有一封信，希望捡到瓶子的人带上优质的牛奶给写信人。优质的牛奶可以在卡卡里克村的牛奶吧入手，而牛奶吧主也告诉我写信人是他的老主顾，听说是前往赫拉之塔了。来到赫拉之塔并继续往东走，用钩索越过断裂的吊桥，可以进入罗索的矿山。在矿山内一路向下来到一个有两只火焰狮的平台，变成壁画并登上南面的移动平台，在有分歧点的地方往西走。走出洞穴后就可以发现遇难的写信人在隔壁的平台上。他喝完牛奶并将**瓶子**送给我作为报酬，然后他自己独自尝试下山。回到牛奶吧，会看到遇难者已经无事归来，而吧主会将我升级为VIP客户，今后的每瓶牛奶都仅售10卢比。

3.就在遇到艾琳的石桥下，会见到一个喜欢小鸟的人，为了打发妨碍观鸟的我他递给我一个**空瓶**并要求我离开。好吧，看在空瓶的份上。

4.我家南面有一片石像阵，北面的入口处附近有两块小石头好像门饰般靠着石壁，好奇心驱使我在中间放下一个炸弹，果然炸出了一道门。里面躲着一个用尽全副身家买苹果而被老婆骂的男人，还计划着要到迷宫中去舒缓压力。不过为安全着想，他让我带一个离开果实给他，之后他提供了100卢比作为谢礼。大叔，自求多福吧。

下一个目的地是赫拉之塔（Tower of Hera/ヘラの塔）位于死亡山脉（Death Mountain/ヘブラ山），可是没想到死亡山脉前的几块小石头就堵住了我的去路。俗话说得好“七步之内必有解药”，一旁矿工之家（Miner's House/ロッソの家）中的罗索（Rosso/ロッソ）大叔给了我大力手套，这样就可以搬起小石头了！或许因为海利

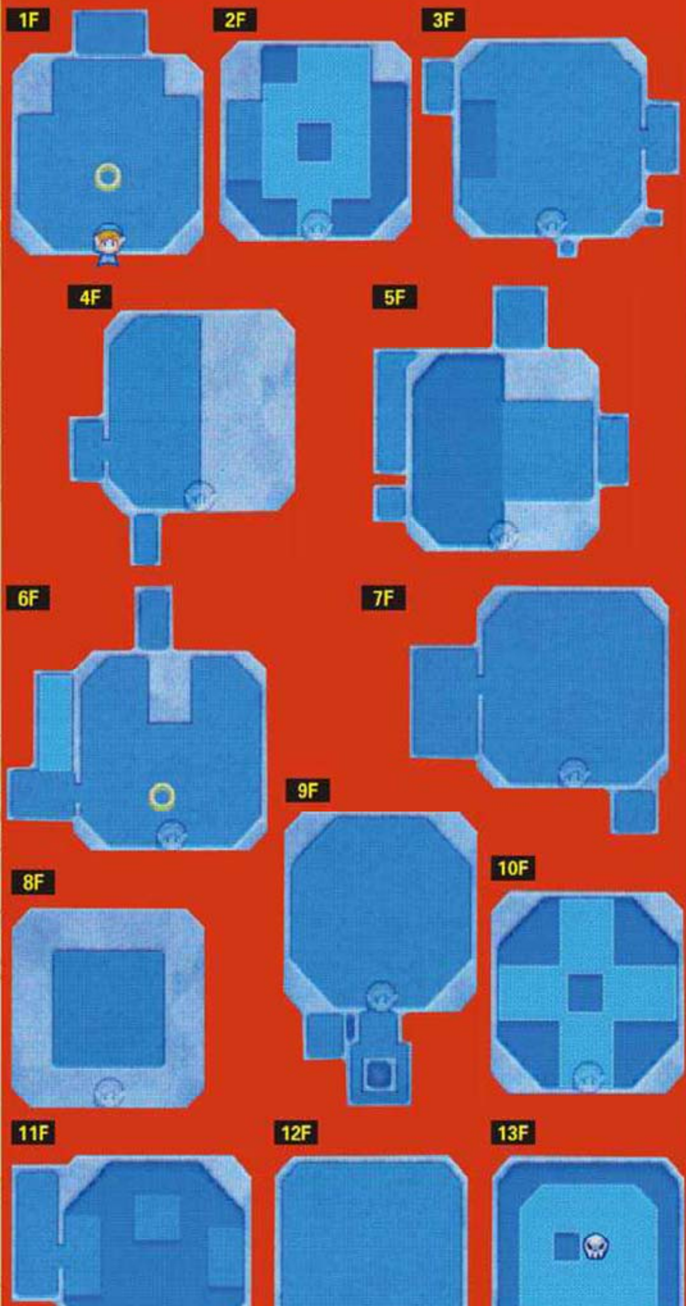


▲爽朗热情的大叔，然而真实身分居然是……

尔的异变，死亡山脉的火山口不断喷出岩石，必须留意落点的黑影才能躲开。像核桃仁一样的岩石可以用锤子敲碎，镶有宝石的还会掉出卢比，而闪着光芒的小岩石可以用剑敲出卢比。之前曾听说过某遥远国度的村落存在着可以敲出钱的石头，今日得见果然名不虚传。山脉中的独角蛇受到攻击后就会石化，必须用锤子给予最后一击。在重重障碍之下穿过曲折的山路，最终我来到了赫拉之塔门口。用锤子敲下门口的木桩后，我大步走进塔内。



盖尔斯之家



迎面而来便是新的笑脸开关，用锤子敲下笑脸开关后过一段时间便会复原，可以借助它跳上平台。一旁的乌龟也需要用锤子将其翻面后才能对其造成伤害。用上述方法跳上区域1北面的平台，变成壁画从窗户出去可以开启一个宝箱。逆时针方向移动可以来到一个巨大的笑脸机关前，利用它可以到达2F。

2F新增的敌人和机关都有很好的弹性，攻击它们会被弹得很远，很容易掉回1F。不过可以引诱敌人撞上机关，让它们自己掉下去。先从中间跳下1F入手指南针，再回到2F借助西侧的巨大笑脸机关前往3F。

来到3F，一开始要变成壁画去击打蓝色开关，然后再踩在蓝色障碍物上击打红色开关，这样就可以到中间的平台上取得小钥匙前往外壁。踏上移动平台，中途借助壁画能力躲过障碍物后便可以看到4F的入口。变成壁画从入口的平台移动到一旁会高低移动的红色平台后，便可以进入4F了。击打蓝色机关降下障碍物后，通过巨大笑脸机关前往5F。5F同样要踩在障碍物上击打机关，这样才能变成壁画从窗户前往外壁。和3F时一样，要站在移动平台上活用壁画能力才可以

到达6F。6F需要迎战5只骷髅，看



▲踩不上去的平台，就变成壁画附着上去！

准时机用锤子攻击可以一发解决。全部击倒后出现传送点和高低移动的平台。登上平台前往7F，在有裂缝的地方用锤子可以把地板敲碎，通过这个方式回到6F回收宝箱和小钥匙。回到7F打开有锁的门前往外壁。移动平台上的巨大笑脸机关必须算准时间锤下才能前往上层。此外，站在第二个移动平台上还能跳回7F回收一个宝箱。进入塔内，发现已到达9F，然后地砖会飞过来进行攻击，用盾全部防御住即可。之后地砖剥离的部分会变成移动平台，可瞅准空隙跳下8F，里面有一个宝箱和几只小妖精。通过传送阵回到9F，再登上移动平台到达10F。先借助机关让敌人都掉往下层，然后安心地启动4个水晶球机关，就可以让有着巨大笑脸机关的移动平台降下来。到达11F后，先跳上右侧获得大钥匙，再跳到左侧用大钥匙打开大门，从外壁跳到12F。12F中间有众多机关，不过不用理会，直接跳到13F即可。



BOSS战 赫拉



果不其然，在13F等着我的还是一只怪物，姑且就叫它赫拉吧。这只类似毛毛虫的怪物在13F横冲直撞，而弱点就是尾部的红色部分。与盖尔斯不同，被赫拉撞到是会受到伤害的，而掉下12F的话，反而是补充红心的好机会，只要小心避开机关便可。赫拉受到伤害后速度越来越快，我只好用盾挡下大部分攻势并伺机反击。一轮拉锯战后，终于将赫拉击败，而力量的纹章（Pendant of Power/力の纹章）也到手了！

大师之剑

流程 进入迷失之森→跟随幽灵选择正确方向前进→重复三次后到达大师之剑处→入手大师之剑后前往海拉尔城破除结界→从2F进入海拉尔城内部→在最顶层与犹迦战斗→追逐犹迦到达楼拉尔。

海拉尔见闻录

1.从矿工之家西侧的入口进入迷失之森的话，很快就会被深渊挡住了去路，不过可以利用钩索前往对岸。那里的入口通向谣言者（Rumor Guy/ゴシップさん）的小屋。他会对我讲述发生在不同的人身上的传闻。虽然对我的旅途没有益处，不过倒是挺大地满足了我的好奇心。

2.抽空回了一趟家，拉维奥告诉我现在他也有出售业务了，而且第一件购买的道具还有5折！这估计是因为整个店被我搬空了才想出来的主意吧。虽然购买的东西和租借的东西在使用上没有区别，不过只有自己的东西才可以在巨大章鱼那儿进行强化，所以还是得努力存钱啊。

一走出赫拉之塔，萨哈斯拉哈便用千里传音告诉我，现在我可以去迷失之森（Lost Woods/迷いの森）拔出大师之剑了。老头你既然会这一招不会早点阻止奥斯法拉去送死么？我暗暗这么想着一边赶往迷失之森。迷失之森在卡卡里克村的北侧，进去之后会遇见10个幽灵，而我必须跟着和我说话的那一



▲如果走错方向会回到起点，而且幽灵的数目会减少。

只才能继续前进。10只幽灵像帽子戏法一样不断交换位置然后散开，我死死盯着并追上了它们。第二次幽灵则要求我不要跟上其中两只，我看准那两只各自前进的方向，然后向着第三个方向前进。第三次则必须要不跟上其中三只，又是一轮帽子戏法后三只幽灵分别往我面前的三个方向离开。我当时就傻眼了，直到我想起一句话“退一步海阔天空”。我转身往我进来的方向走，果然来到了大师之剑的面前。凭借着三个纹章所赋予的力量，我成功地拔出了大师之剑！而此时萨哈斯拉哈的声音再次传来，我们需



要尽快赶往海拉尔城，去破除它的结界。

大师之剑真神器也，仅一击便将笼罩着整个海拉尔城的结界给破坏了。我一马当先冲进城内，发现敌人已布满城内，而塞尔达公主、英帕和城内的士兵则不见踪影。直觉指引我来到了2F，之前不得入内的房间现在果然无人看守。我冲入其中，过五关斩六将，来到了4F，发现塞尔达公主和犹迦都在这里。犹迦宣称他已经集齐七贤者的后裔，而现在要以塞尔达公主的画来为他的海拉尔之旅画上句号。我还来不及出手制止，塞尔达公主便和瑟瑞斯、奥斯法拉一样被封入了画框当中。犹迦虽然对我的出现感到惊讶，不过很快他又召唤出一批敌人要让我在此永眠，而他则逃往了上层。而手握大师之剑的我今非昔比，区区小兵又怎会是我对手，直接杀到8F和犹迦做一个了断！

BOSS战 犹迦



犹迦此战的攻势迅猛许多，他会分身成三幅壁画在墙壁内移动，然后再冲出来，之后有三种攻击模式：发动直线形雷击、缩回墙中发出移动式火柱或者召唤小兵。直线形雷击站在柱子上下两侧就可以躲过；移动式火柱则需要走位，必要时可以变成壁画躲进柱子里；小兵则直接击倒即可，拉远距离用剑气击倒会比较安全。他冲出来时是攻击他的惟一机会，不过只有三分之一的几率击中本体。击中本体后就记住其位置，之后跟随其壁画移动即可。受到一定伤害后犹迦的攻击会进一步升级，召唤的小兵的数目会增多，并且会使用环绕式的雷击，此时只能躲在两根柱子中间躲过。只要记住其攻击方式，再盯紧他的本体，要击败他也不过是时间问题。

击败犹迦后，他不死心地带着画跑了，我紧随其后，来到了一个空无一人的房间。不过房间的布帘后散发着不祥的气息，我一剑砍断布帘，露出了墙上的奇特裂缝。毫无疑问，犹迦是从这里离开的。我变成壁画穿过裂缝，可是周围的空间渐渐开始扭曲，踏过一段五颜六色的路，我终于从另一头穿了出来。眼前的房间和我刚刚离开的房间十分相似，但是布局是相反的，而窗外不知何时已开始雷霆大作。我走出房外，刚刚走过的长廊透着诡异的气息，连两边的风景都不一样了。我继续前行进入城堡，映入我眼帘的是正在进行奇特仪式的犹迦。他利用七贤者和塞尔达公主的八幅画像，成功地将魔王加农召唤了出来，并与他融为一体！魔物的强大力量将七贤者的画都震飞了出去，而我也撞上了身后的墙壁。正当加农-犹迦要对我痛下杀手之时，一名神秘的女子出现，限制住了加农-犹迦的行动，然后她缓缓转过身来：



“海拉尔的英雄，我是希尔达（Hilda/ヒルダ），欢迎来到我的王国楼拉尔（Lowrule/ロウラル）。”楼拉尔是什么，从来没听过啊。“我的力量并不能限制它太久，所以我至少要确保你的安

全。你必须得完成我所不能做到的事，”希尔达继续说道，“去集齐七贤者的画像，集合你和你的朋友们的力量将是战胜犹迦的关键，否则海拉尔和楼拉尔，都将成为它的饵食。”我渐渐失去意识的大脑拼命地咀嚼着这些字眼的意义，直到我不省人事。

拯救奥斯法拉

流程 离开工房前往盗贼巢穴→到达北侧调查左侧的怪物雕像底座上的门，并依次回答“a narrow path/细い道”、“really despair/深い暗”和“to thievin'! /盗贼稼业”→进入秘密据点。

海拉尔逸闻录

1.在楼拉尔我的房子已经人去楼空，不过里面放着一个宝箱。在房子后面用炸弹炸开裂缝，就可以进入我家获得**空瓶**一个。这是谁留下的呢？

2.盗贼小镇的风信鸡右边有一条裂缝，通往在卡卡里克村中一直大门紧锁的那座房子。里面住着一个，呃，很热情的胖妞，每次见面她都会给我一个飞吻……第一次的飞吻还会变成**心之碎片**，之后的飞吻则会直接帮我回复一个红心。虽然我很感谢她，不过这种心灵的疲惫感是怎么回事？

3.用炸弹花炸碎炸弹花商店西南角的巨岩，会出现一个洞窟。里面是一个许愿池，每次丢卢比进去都会出现妖精，真是有钱能使妖精现。当我在这个许愿池里贡献了3000卢比后，大妖精出现了，并为了报答我而给了我一个**空瓶**。咦，妖精的报答就只是空瓶而已吗？

熟悉的打铁声让我醒来，睁开眼睛，眼前赫然是铁匠大叔的工房。可是只有铁匠大叔的妻子在，而且不知为何说话十分粗鲁，完全没有平日的温柔。我上前询问他格力的事情，可是她不仅没有孩子，也发誓绝不会将孩子命名为格力这么难听的名字。莫名其妙地走出工房，希尔达公主的声音传入了我的耳中（为什么人人都会千里传音？）。她告诉我，虽然楼拉尔这边会有一些我熟悉的身影，但毕竟是两个世界，所以他们实际上是不同的人。她还告诉我，楼拉尔王国四分五裂，彼此之间是不相连的，所以我需要回到海拉尔再借助裂缝到达楼拉尔别的区域，去收集七贤者的画像。

我按着在海拉尔的记忆前行，果然工房的东南面有一栋和我的家很类似的房子，只是屋里屋外都一片荒废。房子下面还有个裂缝，变成壁画穿过这里就能回到海拉尔。而萨哈斯拉哈已经在我家门前等着我了。他说我离开之后海拉尔又一阵地动山摇，然后出现了许多我刚刚穿过的裂缝。这样看来，两个世界的命运确实已经被紧紧绑在一起。摊开地图，上面有希尔达公主所标记的七个地点，正是七贤者画像的所在地。只能参照两个世界的地图，定下楼拉尔的目的地，然后在海拉尔找到对应的裂缝才行。

第一站我定在盗贼巢穴（Thieves's Town/はぐれ者の村），它就在楼拉尔对应卡卡里克村的位置上。与宁和平静的卡卡里克村不同，这里是个怪物横行的盗贼据点。有趣的是，歌唱似乎是这里的固有文化，每个人都不能好好说话非得要唱出来。来到小镇北面的悬崖边上，因为楼拉尔盛行的怪物崇拜，这里耸立着两个怪物雕像，左边的门便是通往秘密据点（Thieves's Hideout/はぐれ者のアジト）的入口。我试探着敲了一下，然后就有一把低沉的声音要求我对暗号，他会唱出一句歌词然后要我对上下半句。幸好我在村里绕了一圈，对歌词有点印象，顺利作答后门就打开了。里面站着一个持枪的保安，他以为我是新人过来换岗的，不疑有他便一溜烟跑了。虽然事情有点过于顺利，不过就趁这个机会将藏在这里面的贤者救出来吧！



▲这里就是秘密据点的入口。

秘密据点





从区域1往下看，会看到一个被关在牢房里的人，那就是这里的盗贼们提到的女神偷（Thief Girl/盗贼の女）吧？我决定下去看看。先进入区域2，这里有三个机关地砖，需同时踩下才能开门。击打中间的水晶球开关然后变成壁画跑出来，把西南角的两具雕像拉到西面和中间压住机关，然后我再进入东北角踩下最后一个机关，就能开启通往区域3的门。前往区域4可以往下跳到区域6，然后再直接往下走到区域7。爬上区域7中间的传送带，看准时机变成壁画就可以到达东南角的水晶球机关处，击打它可以改变西南角的传送带的方向。攻击区域中的炸弹怪，它会变成一颗定时爆炸的炸弹，将它扔到传送带上通过爆炸开启西南角的水晶球机关，便可以开门。一路来到区域10，变成壁画可以获得指南针，还能走进牢房和女神偷对话。她因为知道了盗贼头目将一幅画收藏在什么地方而被关起来，听起来那幅画像是我在找的七贤者画像，如果我能够让她自由，她便可以带我去找到那幅画。好吧，交易成立！



▲这里其实是可以通行的。

踩下牢房中的开关会开启西侧的门，里面有刚刚利用过的炸弹状敌人，这次可以用它来炸开有裂缝的墙。从墙的缺口处出去往南面走，然后通过站在障碍物上击打机关的方式登上二层平台。之后一直往北面走，从缺口跳下，便可以进入区域11了。区域11中一片漆黑，同时要迎战5具难缠的独眼盔甲，如果有强化过的风之杖的话会比较好对付，不然就只能采取游击战加嗑药了。战胜敌人后会出现传送点，同时可以从宝箱中获得小钥匙，这下就可以把女神偷放出来了。剩下的任务就是一路将女神偷带到外面去，对着她选择“Lead/つれてく”可以两人一起行动，在这种状态下还可以选择“Separate/またせる”来让她停止移动，可以启动一些需两人同时按下的机关。两人走出牢门后来时的门被锁，只好启动北面的开关开门前往区域12。区域12中又是一场硬仗，我还期待女神偷助我一臂之力没想到她只会缩在我身后。战斗胜利后，面对我质疑的眼神，她辩解道她没有装备啦又冷又饿啦什么的。赤手空拳的她若是碰到了敌人还会被直接带回区域10，这一路只好就由我来当护花使者了。

从区域12的门可以来到B3的区域14，这里很多地方都需要我利用壁画能力为女神偷铺路。一开始有个开关，我踩下后会放出铁丝网。之后需要钻过栏杆，再游泳到区域西侧上岸，并钻入墙内将桥给顶出来，这样才可以和女神偷一起到达按钮机关处。同时踩下按钮机关，水域的栏杆会收起，我得以继续前行。继续往下游，上岸后拉出一个把手机关，便可以让B3的水全部退去。带上女神偷并将她留在红色的障碍物处，我则从把手隔壁的蓝色障碍物处用壁画能力来到楼梯附近。顶出桥之后，可以来到和女神偷有一墙之隔的地方，踩在障碍物上击打机关便可以和女神偷成功会师了，此时会出现一批敌人，击败它们后就可以前往B2。此外，踩下西南角的按钮机关，会打开通往大宝箱的通道，里面可以获得**大**

师矿石。



▲踩下机关后装着大师矿石的宝箱才会出现。

来到B2的区域13，留下女神偷踩着地面的开关，我一路跑上二层踩下另一个开关，便可以开门回到区域9。带上女神偷往B1进发，一路上会出现很多敌人拦截，活用区域内的机关可以快速击退它们。回到区域1，通往自由的大门却锁上了，眼下只有前往区域5这条路可选了。和女神偷一起到区域1北面启动机关，潜入移动的镜子到平台上获得大钥匙。好，打开区域5的大门！

BOSS战 盗贼头目



我刚走进区域5，来时的路就被撤了，留下女神偷在门的那边不知所措。盗贼头目则手持盾剑出现在我面前，看来一场恶战在所难免。盗贼头目的身体平时是透明的，此时攻击对他不奏效，不过持续攻击的话，他会举起盾牌防御。此时我便可以变成壁画潜入他的盾牌，当他找不到我而东张西望时，我就可以从背后对他发起猛攻。他的攻击方式包含吐息和挥剑，两者都是保持一定距离就可以避开，而且吐息时用远程攻击可以对他造成伤害。受到一定伤害后他会舍弃盾牌，而他的身体也会不再透明化；相对的，他新增了持续时间很长的旋转挥剑和攻击距离远的砍击。继续累积伤害到一定阶段，头目的头会跟身体分离，身体会使用剑攻击，而头则会一边旋转吐息一边四处乱飞，得避开吐息然后伺机攻击身体。最终，头目的身体承受不住大师之剑的威力，在爆炸中消亡。

恶战过后，女神偷走了进来，带我前往画的所在地之后便离开了。眼前的是奥斯法拉的画像，我伸出手碰了一下画，便被传送到了一个奇特的地方，一直受困的奥斯法拉也出现在我面前。看着我手中的剑，自大的他终于认清了自己只是一名贤者而不是英雄，他决定将作为贤者来支持我的旅程。然后，他掏出了在拉维奥店里租来的沙之杖，因为他无法自由行动，所以只能由我替他归还。我收下了沙之杖并走出藏着画的小屋，没想到拉维奥的鸟立马就出现并将沙之杖叼走了，粉碎了我免费租借的野心。

拯救奥伦

流程 **前往炸弹花商店→带上炸弹花将沼泽宫殿外的巨石炸碎→带上钩索进入沼泽宫殿。**

第二站我选择了沼泽宫殿（Swamp Palace/水のほこら），纯粹只是因为比较近而且不用在裂缝间穿来穿去。沼泽宫殿位于楼拉尔南部的石像阵当中，过来时还得带上一个炸弹花将宫殿外的巨石炸碎。一路上得小心敌人的神风式突袭，炸弹花可是随便受到点冲击就会爆炸的。如果拥有泰坦手套的话，可以从章鱼投手下方通过，缩短一半的路程，不然就只能绕行空屋下面的路了。炸碎巨岩后宫殿内的水位降低，这样才能进入内部。



沼泽宫殿





如同区域1的图标所示，这个迷宫中最常用的道具便是钩索。用钩索拉动区域1的把手，这样才能继续前进。在整个1F暂时都无事可做，可以从区域3或区域4直接前往B1。在区域9可以通过钩索拿到小钥匙，踩在木筏上勾住场景内的木桩移动还可以开启两个宝箱。西南角能进入区域12，这里面的宝箱必须用钩索将田螺状敌人的肉和壳分离后，再用壳去砸水晶球开关才会出现。区域11中需要利用木桩在湍急的水流中横向移动，击打水晶球开关可以停止水流，并且可以爬上二层获得小钥匙。打开区域10的门前往区域17，先到西侧击打水晶球开关，改变东侧的水流的方向。之后用钩索启动最东面的水晶球开关，然后便可以登上二层乘坐水流来到最西面，击打位于这里的水晶球开关。给中间的区域灌满水之后，便可以前往1F的区域5了。



区域5里等待着我的是巨大的放电水母，击倒它之后它还会分裂出十多只小水母，用道具什么的清一清就干净了。胜利后区域5会出现传送点，而通往区域3和区域4的门会打开。进入哪边其实都一样，利用炸弹怪将有裂纹的地板炸碎后跳到下一层，再打开锁来到区域13。区域13是水闸所在地，顺时针旋转可以增高水位，而逆时针旋转则是降低水位，当前的水位高低可以参考水闸正中间的图案。先降低水位进入区域18，里面有蓝色外衣，可以降低我所受到的伤害。之后来到区域15，中间会有一个旋转着发射激光的盔甲，顺着其旋转方向拉出左边的把手（或者用冰之杖冻住它再动手），便可以打开门来到区域6。

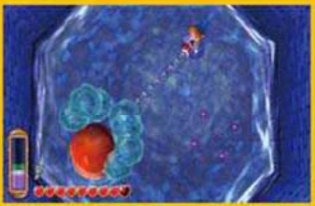




▲撞上墙的瞬间按A键才可以变成壁画，多试几次就能掌握时机。

区域6的按钮机关踩下后可以打开通往区域2的门，之后来到入口附近的钩索图标上，用钩索射击上方的靶子，在撞到墙上时变成壁画，就可以移动到房间下方去启动水闸了。将水闸升至最高，可以获得旁边的小钥匙，之后再降低水位，前往区域2。现在可以到达区域2中间放着大宝箱的平台了，获得大钥匙后还可以前往区域3拿取宝箱中的小钥匙，然后前往B1打开区域16的大门。区域16中必须先解决4只田螺，西南的水门才会开启并将木桩冲到我的钩索可以抓住的地方。前往区域7，使用左侧的靶子变成壁画来到中间的水闸旁降低水位，踩下按钮开关开启通往区域2的门，之后将水位调到最高。回到区域2，击碎区域8的门边的几个骷髅头，露出按钮机关，踩下后会升起一个平台。这样子就可以打开大门进入区域8了！

BOSS战 单眼水母



刚进入区域8，一只有着扑闪扑闪大眼睛的水母便从天而降，看来又是免不了一场恶斗。和它的战斗分为两个阶段，第一阶段它会召唤出许多眼珠子裹在身上，而且还会喷出眼珠进行攻击。我所要做的就是用钩索把附着在它身上的眼珠拉出来并击破，被喷出的眼珠撞到墙上掉下来时也可以趁机补上两刀。把所有的眼珠子都破坏后，和它的战斗便进入第二阶段，它会依次进行三次下压攻击和三次激光攻击并一直循环。下压攻击看准落点避开就好，还可以趁机砍水母几剑；激光攻击本身没有杀伤力，但是激光喷中的水域会发生爆炸，保持移动即可避开。只有固定套路的招式根本不够看，最后一记华丽的剑气结束了我们之间的战斗。

战斗结束后，区域8中会出现一道楼梯，顺着它爬上2F，这里静静地安置着佐拉族的女王——奥伦的画像。触碰了画像后我再次进入了奇特的空间，恢复原样的奥伦对我再一次的相助表示谢意，不过这一次，她没有什么给我作为报答的了。不过对于我而言，能让身边的人安然无恙，就是最棒的礼物吧。

拯救艾琳

流程 **返回海拉尔入手沙之杖→前往位于石像阵西面的裂缝→在楼拉尔和海拉尔之间穿梭→进入位于海拉尔的沙漠神殿。**

在盗贼巢穴和沼泽宫殿中间夹着一块分隔开的区域，看来得回海拉尔想想办法了。经过家门口，顺便把奥斯法拉还回来的沙之杖也拿到手，这样拉维奥店里的所有道具就都在我手上了！出了家门往南面走，对照着地图我来到了石像阵的西侧，这里果然有一条裂缝，赶紧穿过去看看。一进入楼拉尔，希尔达公主的声音再次传来，她告诉我她看见了这个地区的贤者画像沉睡在一片沙子当中，但是楼拉尔是没有沙漠的！听上去我的沙之杖好像会派上用场，虽然有点不明所以，不过还是先走着吧。

往西南角走我来到了痛苦泥潭（Misery Mire/悪魔の沼），然后很快我又发现无路可走，只能从石柱上的裂缝回到海拉尔，迎面而来的便是干燥的风。海拉尔的同样位置上居然是一片沙漠，想起希尔达公主的话我更加糊涂了。往沙漠的东南角走，登上平台，会看到前方有些石柱耸立着。这时沙之杖就派上用场了，只要有沙子的地方，就可以用它来形成道路。经过两根石柱我来到对面的平台上，而旁边的石壁上又有一条裂缝，这是又要穿回去的节奏？我回到痛苦泥潭，沿着吊桥走到西南方，然后再次穿过裂缝来到大沙漠，用沙之杖往西北方走，最终我来到了一个有着风信鸡的平台。前方看似是一个名叫“沙漠神殿（Desert Palace/砂漠の神殿）”的迷宫，还是那句话：来都来了，就进去看看吧。



▲只有借助这条裂缝才能启程前往沙漠神殿。

沙漠神殿

在这个迷宫当中，新入手的沙之杖可就派上用场了。沙子所构筑的平台和普通平台一样，既可以踩在上面行走，也可以变成壁画潜入其侧面，通过这两个技巧我来到了区域2。区域2东面有一道楼梯通往二层，而狭窄的通道上有着会发射激光的盔甲，潜入墙壁避开它们的攻击，来到了区域3。区域3中有4个水晶球开关，击打后很快就会熄灭，用回旋斩可以把4个开关同时启动，这样中间的铁闸才会解除。通往区域4的路上又是恼人的激光盔甲，利用沙子制造屏障挡住激光，然后尽快通过。区域4的二层有3块机关地砖，需要用3个雕像同时拍住，把一层的雕像拉到沙地上，这样就可以借助沙之杖让其升到二层了。打开门回到区域1，用沙之杖构筑平台直接前往对面的区域5。区域5当中需要消灭一只潜伏在沙里的蚁狮，一开始必须用沙之杖把它顶出来才能进行攻击。消灭它后会出现宝箱，可是通往宝箱的路上有大石头挡路，我暂时还无能为力，只好前往区域6，将碍事的敌人清理干净后构筑平台前往区域7。区域7可以得到指南针，而东北角的把手会让大量的沙涌入区域6，这样一来就可以拿到宝箱中的小钥匙了。打开区域6通往区域2的门，拉下上方的把手，同样会有大量沙子涌入区域2，前往北面的平台踩下按钮机关，再变成壁画到达大宝箱处，就可以获得泰坦手套了！回到区域5，搬开大石头获得宝箱中的小钥匙，再进入区域8回到外界。







从外面进入沙漠神殿的2F，一进门就受到了地砖的热烈欢迎，只好架起盾牌全部防下了。地砖用完后会出现蚁狮，将两只蚁狮击败后会放下前往房间北面的桥，而且还会出现传送点。穿过区域11来到区域13，从房间南面来到二层，让放着雕像的沙地隆起并拖开雕像，这样机关射出的箭就会直接命中开关，红色和蓝色的障碍物就会有节奏地升降了。来到房间北面，利用障碍物到达二层并前往区域15。区域15的西侧会不断有铁球滚出，用隆起的沙地填补二层平台的空隙的话，就能利用铁球撞碎那些黄色的障碍物。随着挡住进沙口的障碍物的粉碎，大量沙子涌入了区域13，这样一来就可以用沙之杖的能力取得小钥匙和大钥匙了。前往区域10，在入口处用沙之杖建起直通中间平台的道路，然后用小钥匙打开区域16的门。区域16中有两具放在沙地上的激光盔甲，让沙地隆起的话可以借助它们的激光开启区域17的门，还能控制红蓝障碍物的升降构筑前往3F的道路。击倒区域17中的两批敌人获得小钥匙后，向3F进发！





▲这个地方要注意站在侧面使用沙之杖。



▲注意要在刚刚发出激光时就使用沙之杖，否则无法命中全部开关。

来到3F，直接前往区域21，利用沙子获取宝箱中的小钥匙。途中有3个雕像怪挡路，先站在西侧平台击倒第1个雕像怪，重新使用沙之杖后尽快击倒后面2个，否则还没到达宝箱处沙子就会散掉（如果沙之杖强化过了则无此忧虑）。回到区域20并打开区域22的大门，这里面的黄色障碍物需要用炸弹炸掉，无论是自带的炸弹或

者是这里的炸弹怪都可以利用。高处的黄色障碍物需要放下炸弹后用沙之杖将炸弹抬升到高处，障碍物悉数破坏后机关射出的箭会命中开关，乘上入口处的红蓝障碍物到达二层。走出区域22并拉下门边的把手，沙子会涌入区域20，这样就可以直接到达区域23门前了！

BOSS战 食人花



区域23中遍布流沙，只有用沙之杖构筑道路才能前行，一路南行走出外界后，可以看到石壁上有一条很大的裂缝。穿过裂缝来到楼拉尔，会面对一整片的流沙，而食人花也在其中慢慢地冒出来（其实它也没吃我，不过我年轻的头脑只能想出这种程度的名字）。食人花会潜入沙子，然后出现在其中一根石柱上，并喷出小食人花对我进行攻击。而我则需要用沙之杖尽快造出通往食人花身边的道路去对付它，而且还得在沙子散掉前转移到石柱上，不然就会掉落到流沙之中。当然用弓箭等进行远程攻击也是个不错的选择，不过能量的消耗是个问题。食人花受到一定伤害后，会增加一招喷出气流的招式，若是被喷中了就会直接被吹落流沙。看到食人花准备时就得用沙之杖迂回到它身后安全的地方继续进行攻击。一阵手忙脚乱的追逐战过后，我成功地将食人花埋葬在黄沙底下。

这里放置的是艾琳的画像，而我成功对她的解救，貌似印证了占卜师说过的话：“绿色将会给你带来好运。”虽然我现在穿着的是蓝色的外衣……

拯救瑟瑞斯

流程 从萨哈斯拉哈房子背面的裂缝来到骷髅之森外→进入最近的入口，用泰坦手套举起巨石并前进→进入骷髅之森的迷宫。

海拉尔逸闻录

1.从矿工之家的裂缝里来到楼拉尔，这里果然也有一个通往骷髅之森的入口，进去后一直走会看到一个洞窟，里面躺着一个神秘男子（Mysterious Man/なぞのおじさん）。我上前搭话，他和我说了他的辛酸经历，最后提到了他在森林所得到的宝物，如果我有兴趣，可以花888卢比买下（大叔你肯定电视广告看太多了）。给了他这笔巨款后，他给了我一个黄金蜜蜂，相比起道具店9999卢比的天价，大叔你真是太有良心了！

想着和萨哈斯拉哈报告一下旅程的进度，来到他家却发现房子背面居然也有一道裂缝。穿过这道裂缝我便来到了楼拉尔西北角的森林地带——骷髅之森（Skull Forest/ドクロの森）。和迷失之森不同，这里并不会让我强制回到起点什么的，只是明明近在咫尺的地方饶了一大圈却依然无法到达。从裂缝出来后的第一个入口可以通往迷宫，只是入口处有一块大石头，需要取得泰坦手套。从这个入口进去后，不久便能看到迷宫的大门。



▲如果没有泰坦手套，需要绕到骷髅之森东南角从这个入口进去。

骷髅之森







这个迷宫中会不时出现黄色的魔手，它会追踪我一段时间然后拍下来（如果我潜入墙壁则会直接拍下来），万一被碰到了就会强制遣送回我上一次进入迷宫的入口。不过，在我处于一层而上方有障碍物时魔手无法碰到我，而且魔手对普通小兵一击必杀，很多地方都要加以利用。进入后直接来到区域2，这里一片漆黑，需要装备上提灯，走到区域2尽头会有一个按钮机关，踩下它可以开启区域3的门。进入区域3后，要躲过敌人、机关和魔手的包围，从南面出口回到森林当中，再从出口东北方的小洞跳下到达区域3的东侧。踏上移动的铁丝网，可以来到东面的宝箱处获得小钥匙，之后进入区域4。区域4同样是一片漆黑，要突破重重包围到东南方打开区域5的门，然后再来到外界。穿过骸骨拱廊后虽然会看到一个小洞，不过藏在其西南角的草丛里的小洞才是正确的入口。跳下小洞后到达区域6的二层，直接进入区域7。一开始会位于区域7二层的铁丝网上，而上方有一个崩裂的部分可以借助魔手的力量打开，不过我直接使用了炸弹炸掉……来到一层，踩下入口下方的按钮机关并来到区域左侧的铁丝网上。用同样的方法摧毁崩裂的部分后，就可以取得西北角的宝箱中的小钥匙了。打开上锁的门回到区域1，拉下右侧的把手，会出现楼梯，这样就可以前往B2了。

进入区域9后需要借助壁画能力先来到南面平台，然后用两个雕像压住平台上左一和左二两个开关，这样两边就会伸出墙壁并连接在一起，可以通过壁画能力来到东侧有把手的平台了。进入区域10，先踩下南面的按钮让移动平台启动，通过壁画能力到达被铁丝网平台覆盖的中间部分，然后站在二层的按钮机关下方，引诱魔手按下按钮来启动另一侧的移动平台，同样借助壁画能力到达北面平台进入区域11。区域11中会发生强制战斗，需同时面对魔手和小怪，先踩下中间的按钮机关让铁丝网升起把敌人放出来，然后我就可以站在铁丝网底下安全地清理小怪，之后再跑到角落里，用魔手的力量将铁丝网上的敌人消灭。战斗结束后区域中出现传送点，通往区域12的门也会打开。区域12中必须先借由移动的铁丝网到达门前，再换乘头顶有铁丝网保护的移动平台去打开宝箱获得小钥匙，之后便可以进入区域13了。区域13中一片漆黑，向西走到末端后会出现烛台，用提灯点燃后出现两名敌人，击倒后区域14的门开启，直接穿过区域14回到B1的区域8。

一进入区域8东面便是大宝箱，不过暂时还拿不到，需要将两颗眼珠放入它两边的机关当中。第一颗眼珠就在宝箱东面，用壁画能力过去拿到手后丢回机关旁边，再回到机关边将其丢进机关里，此时会伸出铁丝网，这样我就可以往房间南侧移动了。通过重重机关来到区域8最南面，可以走出外面，然后需要找到正确的入口回到区域8。在森林中寻找时，我看到了瑟瑞斯的画像，而靠近她的地方有一片草丛。我相信这是一种指引，



果不其然，在草丛中隐藏着正确

入口，从这里可以到达区域8的二层，能够取得第二颗眼珠，以及眼珠旁边的宝箱中的大师矿石。带着第二颗眼珠一路回到区域8的最北面，将眼珠丢进机关后，大宝箱完全降到地面，这下子就拿到大钥匙啦！剩下的就是回到一片漆黑的区域13去打开区域15的大门。瑟瑞斯，再坚持一下！

BOSS战 铁魔手



最后的区域里果然有怪物在等待着我，这里的怪物是一只戴上了铁手套的巨大魔手，还有一只眼珠（为什么怪物们都这个造型？），我就直接命名为铁魔手吧。一开始它会握紧拳头向我冲来，我只要躲进墙壁里它就会直接撞到墙上并露出眼珠的弱点供我鱼肉。受到一定伤害后，它会变色，并追加类似普通魔手般的连续拍击，同样是躲进墙壁中。有裂缝的地面在它的拍击下会粉碎，所以得看好落脚点再从墙里钻出来。躲过两次连续拍击后，它又会再次握拳冲过来，仍然是变成壁画躲过再出来砍它。掌握了诀窍后它并不难对付，最终，掌握了胜利的，是我的双手。

战斗胜利后房间中出现了楼梯，我连忙第一时间去拿回瑟瑞斯的画像。当初弱小的我，只能眼睁睁地看着她被犹迦抓走，而那也是旅程的起点。而现在——正如瑟瑞斯所说——我已经变得比那时强壮了许多。不过，这一趟拯救之旅，才刚刚过了中点。

拯救罗索

流程 带上火之杖前往罗索的矿山→到达底部穿过裂缝→前往冰雪废墟。

海拉尔见闻录

1.救出瑟瑞斯之后，我来到教堂想和神父说一声，却发现这里也有一道裂缝。穿过裂缝再走出黑暗的洞窟，便到达楼拉尔的墓地区域。希尔达公主的声音告诉我，这里没有贤者，不过会有些对我的旅程大有帮助的东西。往东边走会来到一片墓地，搬开右上角的大石头会看见一个地穴，里面的构造和我最初走过的秘密通道一模一样，只是里面没有灯台，全程都只有提灯那黄黄旧旧的灯光陪着我。第一个房间需踩下西侧的按钮开关，第二个房间则要从西面上到二层并取得入口附近的小钥匙，打开锁进入第三个房间击败所有敌人，最后在第四个房间拉下右边的把手后，便会回到一开始的洞窟的二层平台。东南角的大宝箱里装着大师矿石，嗯，果然是大有帮助！

看起来好像在楼拉尔顺时针走了一半路程，那接下来就前往楼拉尔东北角的死亡山脉吧。在海拉尔是灼热的岩浆，而楼拉尔则是冰天雪地的世界，无论哪一边都是相当名副其实啊。连接死亡山脉东西两面的吊桥已经断了，要前往这里的迷宫，就只能在海拉尔前往罗索的矿山，并从其底部的裂缝回到楼拉尔。在罗索的矿山是乘坐移动平台一路向下，而在楼拉尔则需要乘坐更为狭窄的移动平台前往位于山顶的迷宫。在有大冰雕坐镇的平台会出现分岔，只有上方的移动平台才能到达山顶。离开了阴暗的洞窟后往东边走，迷宫“冰雪废墟（Ice Ruins/冰の遗迹）”便近在眼前。



▲这个平台和罗索的矿山的双火焰狮平台一样，是一个三岔点。

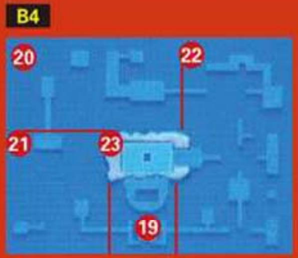
冰雪废墟















这个迷宫中不仅很多地方有滑溜溜的地面，还有很多冰块碍事，必须用火之杖将其熔化——若是强化过的火之杖就更好了。在1F熔化面前的巨大冰块后，拉动长舌雕像的舌头，就可以启动中央的电梯，在1F～B5之间移动。在巨大冰块的正下方还有一个宝箱，需要站在电梯上进入隐藏区域才能开启。前往B2的区域7，溶化西侧墙壁上的冰得到小钥匙，就可以前往B1打开通往区域3的门了。区域3有两尊长舌雕像，拉动左边的便可以进入区域4。点燃区域4中间的4个灯台，一旁的墙壁上就会出现小钥匙，之后需要前往区域5从外壁潜入墙中才能取得。之后同样是经由区域5打开上锁的门回到区域2的二层，变成壁画去拉动西北角的长舌雕像，之后便可以直接跳到B2的区域8。从区域8进入区域9，踩下冰块下的按钮开关后会开启区域10的门，进入后可以直接跳到B4的区域20。

往西南角走来到区域21，这里有两个冰制平台围绕着灯台移动。如果用火之杖击中平台冰块会缩小，所以最好用提灯来点燃灯台，点燃后会出现一个上下移动的平台，乘上它来到B3的区域14，东面布满了冰块，暂时无法作为，只好先向南面移动到区域15，经由移动平台进入区域14的二层，并在此用火之杖将冰块融化。之后再原路返回到区域14的一层击打水晶球开关，会出现一个移动平台，这样就可以到达B2的区域12。踩下按钮开关打开一边的门进入区域8，拉下长舌雕像的舌头，一旁的地板会撤走，可以直接跳到区域14获得能量卷轴了！

获得能量卷轴后能量槽的总量增加，此时才可以从区域12经由外壁去获得区域10的宝箱。而区



域15有一个灯台，也需要从区域12往下跳才能点燃，之后通往区域13的门开启，乘坐电梯回到B2，再次进入区域10，通往B4的空洞已经被挡住，从中间跳下后拉下一层的长舌雕像的舌头，空洞再次出现，这次跳下后会到达区域18。要走出这个区域时会发生强制战斗，必须战胜鸭嘴兽战队，胜利后会出现传送点，而两侧的门会重新打开。往西侧的门走，踏过薄冰平台，拉下长舌雕像的舌头会让区域18中的一部分地板转移到别处。之后原路返回（裂开的薄冰平台可以用冰之杖重新加固），进入区域17，用火之杖点燃中间的灯台后，往南走来到区域16。先踩下开关开启通往区域13的门，然后往南走从铁丝网的空洞跳下B4的区域22，打开宝箱获得小钥匙，之后往西侧走进入区域19踩下按钮开关，借助

电梯回到B2。

有了小钥匙就可以进入区域11了，从空洞跳下到达区域17的二层，溶化一旁的巨大冰块后，被挡住的风口会重新启动。乘着强风可以到达区域16二层的长舌雕像处，拉下舌头后区域17的地板会降到下层。从此处跳下会到达区域22，之后需要走到东侧的薄冰平台上用火之杖点燃灯台让通往中间的长舌雕像的路出现。途中的幽灵和炸弹魔十分烦人，尤其是后者的炸弹会直接炸碎薄冰平台，最好先将它们清理掉。来到中间拉下长舌雕像的舌头，前方会出现通往区域23的路。之后只要坐电梯到B5获得大钥匙，就可以开启最后的大门啦！

BOSS战 冰毛球



从区域23中间的空洞跳下，会来到B6，然后中间会出现一只巨大的单眼毛球（又是单眼……），当它给自己裹上厚厚的冰层后，战斗就开始了。它会使用围绕在它周围的三颗光球进行攻击，攻击方式包括投掷冰块和冷冻大三角两种，两者都可以用风之杖闪避，事先将平台上的冰块融化可以让其无法使出前者。用火之杖溶化它的三层冰甲后，毛球会掉在地上不断逃跑，此时要乘胜追击，之后它会跑到中间再次裹上冰甲。当毛球受到一定伤害后会变色，然后光球增加到六颗，可以同时释放出两个冰冻三角，不过闪避方式没有变化。毛球的冰甲终归敌不过我的一腔热血，最后它化作了冰山的粉尘。

战斗胜利后，出现的是罗索大叔的画像。我是挺惊讶的，不过罗索大叔自己倒是很久以前就知道了这个事实。好，这样子就只剩下两位贤者了！

拯救格力

流程 **带上炸弹从东之神殿区域的裂缝前往楼拉尔→躲避看守的视线潜入到黑暗神殿门前→进入黑暗神殿。**

按顺序，接下来是位置上对应东之神殿，位于楼拉尔东面的黑暗神殿（Dark Palace/暗の神殿）。进入这一区域后，希尔达公主便告诉我，徘徊在这一区域的都是原楼拉尔城堡的士兵，让我不要伤害他们。可是他们阻碍着我的前进，这也是事实，这样一来就只能偷偷潜入了。好在看守们的视野范围是可视的，而我“The Link”又拥有变成壁画的能力，只要看准视线错开的时机就可以趁机前进。就算被抓到也只是被丢进坚牢里，用壁画能力一下子就跑出来了。几经曲折，最后我终于到达了位于深处的迷宫门前。七贤者连同人们的心，我要一并拯救出来。



黑暗神殿







用炸弹炸开门口后便可以进入这个迷宫了。在这个迷宫中要活用炸弹可投掷的特性，以及从安置到爆炸的时间差来解开机关。区域1中，先在西侧的水晶球开关处安置一个炸弹，再第一时间返回中间的移动平台，才可以前往对面平台。投掷炸弹炸开封住窗户的木条，待光线照射到第二颗眼珠上，便会开启区域2的门。区域2中一片黑暗，但是西侧的平台只有在黑暗之中才会现形。先前往西北角踩下按钮机关，并炸掉附近有裂缝的地板，再回到入口处变成壁画取得隐形平台上的小钥匙，打开通往区域3的门。看到迎面而来的大铁球，我终于确认了一个事实：黑暗神殿在结构上和东之神殿是一样的，不过在细节上还是有些许差别。避过大铁球来到楼梯前，东面的骷髅头后面的地板可以炸毁，从这里下去可以到B1获得一把小钥匙。之后回到1F打开通往2F的门。

区域15下方的水晶球开关控制着两边墙壁的旋转，中间有奇特标记的地方就是旋转墙。在水晶球旁边放下炸弹，再变成壁画，便可以前往区域16或区域17了。两边其实是一样的，我个人建议去区域16，直接变成壁画击打中间的水晶球开关，便可以打开前往区域18的门。进入区域18后，要用炸弹将两边封着窗户的木板给炸烂，这样光线便会射向下层。在中央还有两个水晶球开关，在底部的水晶球旁边放置炸弹，然后第一时间乘上上方平台，击打水晶球来到上层并潜入墙壁，当炸弹爆炸时中间有奇特标记的地方就会翻转，里面是装着大师矿石的宝箱！

回到1F，在区域6举起炸弹







丢出，炸毁移动平台挡着的入口后，可以进入区域7捕捉一些小妖精。之后进入区域4，这里的敌人会按照和我相反的轨迹移动，放下炸弹并诱使它们移动到炸弹边可以将它们轻松解决掉。战胜后上下移动的平台会启动，不过关键要从一层进入区域5，然后炸毁东北角的地板并跳下B1的区域9。一进入区域9就会获得一把小钥匙，之后必须灭掉一旁的灯台，这样才能看清这个房间中真正的道路。经区域8来到区域10，这里也同样需要在一片漆黑中行动，由于时不时需要从墙缝中穿过，所以最好多变成壁画来观察地形。到西北角踩下按钮开关，



西南角便会出现装着小钥匙的宝箱，之后进入区域11。打开区域12的门，里面有三个水晶球开关，必须投掷炸弹去启动，3个全启动后就会出现装着大钥匙的大宝箱。接下来前往区域13，里面又是一场强制战斗，是在区域4遭遇过的敌人，这一次要先让它们从中间的空洞跳到一层，之后同样利用炸弹就可以轻松解决了。战斗结束后会出现传送点，中间的移动平台也会启动，这样就可以来到二层平台。进入区域11，变成壁画前往正对面的平台启动水晶球开关，会出现第四只眼球。如无意外，此时四只眼球都会沐浴在光线下，挡住中间大门的障碍物会移开。最后就是掏出大钥匙打开大门！

BOSS战 宝石蜥蜴



进入区域14后又是一片漆黑，点燃东南角和西北角的灯台后，宝石蜥蜴就会出现在我的面前（终于不是单眼的怪物了）。它会甩尾喷出宝石，以及使用冲撞，前者可以挡下而后者只能避开。举起炸弹丢它的头就可以对它造成伤害，当它受到一定伤害后，脸上的面具会裂开并掉落大量卢比，之后喷出的宝石数量和冲撞的速度都会提升，而弱点依然是它的头部。继续累积伤害到一定程度，它会使用咆哮，此时灯台会熄灭然后它会在黑暗中高速冲刺，此时必须尽快点燃两个灯台，这样它就会因为畏光而动弹不得。伴随着最后一个炸弹的轰鸣，这头怪物也在永久的黑暗中长眠。

战斗胜利后，跌落在地面的是格力的画像。没想到这个我十分熟悉的家伙也会是七贤者，而他自己貌似也没搞清楚状况。不过这样一来，铁匠大叔他们也会稍稍安心吧。最后，就只剩下塞尔达公主身边的英帕了！

拯救英帕

流程 **带上冰之杖通过海利亚湖周边的裂缝进入楼拉尔→带三只小海龟回到水中→乘上海龟的背，进入海龟巨礁。**

最后一站是楼拉尔的东南角。从海利亚湖的道具店往南走再钻入墙中，一路向南就可以见到一道位于洞窟上方的裂缝了。穿过它，眼前是一片广阔的湖，还有一只在地上挣扎的什么东西。举起来一看，发现是只海龟，我只好顺手将其扔进水里。它道了声谢后便游回了一只大海龟的身边。我游到大海龟身边打算问个路，不过它让我把剩下的小海龟也找回来。好吧，只能送佛送到西了。第二只小海龟在湖的西北角，被一群怪物包围着无法动弹。我只好上前扮演了一回浦岛太郎，将怪物们都击败，它便欢快地游走了。第三只小海龟居然贴在湖的背面的石壁上，只能从一旁的平台钻入墙中再将其顶出来。找到所有的小海龟后回到大海龟处，母子四龟会合体成金字塔龟，这样一来我就可以登上它们的背部，前往位于湖中央、刚刚经过时便十分在意的地方——海龟巨礁（Turtle Rock/カメイワ）。



▲你到底是怎么爬到这上面来的?

海龟巨礁



待门口的岩浆喷涌后用冰之杖冻住它，便可以进入海龟巨礁的内部了。在这个灼热的迷宫里，使用冰之杖不但可以降温，还可以像刚刚那样制造道路。如果是强力冰之杖的话，用起来会更加方便。冻住区域1的岩浆进入区域2，会看到一个类似跷跷板的机关，冻住它的轴心可以让它暂时停止转动，然后借助它登上二层平台。岩浆中有4只蜈蚣状的敌人，只能用冰之杖消灭它们，全部消灭后会出现一个宝箱。来到中间的平台，这里被4个水晶球机关包围着，用冰之杖降下的冰块敲击它们可以启动，全部启动后平台中间会出现装着指南针的宝箱。之后往西侧走，冻住跷跷板可以登上对面平台的二层，踩下按钮便能开启区域3的门，不过此时还不急着过去。从东面墙上的平台变成壁画，可以获得区域5门上的小钥匙；而在西面墙上的平台变成壁画，则可以开启通往区域7的门。区域4～8之间是通过传送阵进行移动的，对应关系可参考我画的地图。到区域9外面获得心之碎片，以及入手区域6当中的小钥匙后，就可以奔向区域3了。在区域3会发生一场强制战斗，用冰之杖消灭漂在空中的幽灵，就可以前往B1了。

区域11内有6只幽灵，全部消灭后会出现6个平台，其中更会出现一个大宝箱，里面装着**海拉尔盾牌**。一开始可以先前往区域13再获得一把小钥匙，然后登上西侧的跷跷板来到三层，然后冻住左面两道连续的岩浆，之后可以用壁画能力来到区域10最高处的那扇门，进入区域10取得大宝箱中的大钥匙。然后回到区域11。前往区域14，将最深处的骷髅头击碎后会见到按钮开关。踩下后区域11内会出现一条桥，直接通往区域15门前。而区域15的最深处也同样有着按钮开关，会在区域16的门前架起一条桥，这样就能进入区域16了。启动区域16最深处的水晶球开关，两旁的平台开始升降，乘上去后到达三层时变成壁画，便可以打开最后的大门！



▲区域10最高处门边的桥直通装有海拉尔盾牌的大宝箱。

BOSS战 熔岩龟



回到区域11的三层，在骷髅头中间藏着一个按钮开关，踩下后会出现幽灵。将所有幽灵击败后，一边的平台会下降而出现一个大洞。从这里跳下去会落到一个架在岩浆上的铁丝网上面，之后便要和熔岩龟开战了。一开始熔岩龟呆在铁丝网下层，只能从铁丝网上有空隙的地方用降下的冰块攻击它。它会一边喷着岩浆一边追着我，不过可以从空隙降下冰块来中断它的攻击。受到一定伤害后它会跑到铁丝网上来，之后会使用撕咬、旋转攻击和喷气三种招式。撕咬可以躲过或用盾牌防御；旋转攻击则需要冻住铁丝网四周固定位置喷涌的岩浆，然后变成壁画来暂避风头；喷气的话只要保持一定距离就不会被击中。它现真身后可以用剑对其头部进行攻击，即使是貌似坚硬的龟，也敌不过大师之剑的回旋斩啊！

救出了英帕，这下子七贤者便集齐了！他们施展力量，召唤出了勇气的三角力量！得到了三角力量的我，终于可以与拥有力量的三角力量的加农-犹迦决一死战了！目标是，楼拉尔城！



拯救塞尔达

流程 **前往楼拉尔城→到达楼拉尔城顶部，进入犹迦召唤出魔王加农的地方。**

来到楼拉尔城门前，希尔达公主告诉我犹迦刚刚摆脱了她的束缚，现在城内都布满了他的爪牙。来得正好，让我把它们收拾干净吧！

楼拉尔城







一路消灭敌人并冲到3F，这里有一道门，需要消灭4个BOSS才会开启。先进入区域10，这里面需要利用炸弹启动开关来控制障碍物的升降，一路来到西北角，会看到炸弹花，带上一个炸弹花前往区域北面炸开巨岩获得小钥匙。需要注意的是，炸弹花从有高低差的地方掉下来时也会爆炸，启动开关时需要留意站位。之后用小钥匙打开门到达2F的区域7，会再次面对赫拉。其实只要站在入口处看准时机往其尾部丢炸弹，便可以轻松解决它，无需和它进行肉搏。

解决赫拉后回到3F，这次进入区域11。区域11中有许多到达其附近时才会出现的柱子，而北侧会有两处有铁球不断涌出，需要为这两处铁球铺路来撞开区域东侧两个既有的铁球，这样才可以到达宝箱处取得小钥匙。之后依然是打开上锁的门到2F的区域8，击败放电水母后回到3F。

3F有两尊并排的雕像，拉开雕像从缺口跳到1F，可以拿到宝箱里的小钥匙。回到3F打开通往4F的门。熄灭中央的灯台后会见到有隐藏的道路通往南面的大宝箱，里面装着红色外衣，可以减少伤害。在该平台向东侧用壁画前进并看准缺口跳下2F，才可以前往2F的区域6。4F的区域13必须在黑暗中才能看见真正的道路，但是必须点亮灯台才能让碍事的机关缩回墙里，需要默记道路来前进。获得小钥匙后打开门前往5F的区域15，在黑暗中击败敌兵后回到3F。

最后前往4F的区域14，这里面需要活用钩索，并利用魔手来启动开关或击碎二层的平台。先前往东侧用钩索拉下把手，之后乘坐铁丝网来到西侧的平台，这里需要放入两颗眼珠。第一颗就在西南角，利用魔手让其掉落到一层平台后，捡起来放在岩浆边上，再绕到移动铁丝网上用钩索获得。第二颗需要乘坐小筏，并利用钩索前进来到区域西北角。这里有3个按钮开关必须用雕像、魔手和我自己来同时按下，之后便能到达眼球所在处。取得后原路返回并放进机关中，会出现装有小钥匙的宝箱，这样便可以前往5F的区域16了。这里要迎战曾经战胜过的单眼水母，胜利后回到3F，而对面的大门也会敞开。

穿过大门，来到了我第一次穿越时所到达的房间，而犹迦毫无疑问在他曾经召唤出加农的地方。我遵循着记忆前进，却发现那里只有希尔达公主在等着我。她从塞尔达公主的画像中取出了智慧的三角力量，并且和我讲述了楼拉尔王国的故事。很久以前，楼拉尔和海拉尔一样，拥有可以实现所有愿望的三角力量，为此，楼拉尔也陷入了连年战火当中。为了和平，希尔达公主的祖先破坏了三角力量，这本是出于善心，却引致了灾难性的结果。三角力量是楼拉尔的基础，失去了它，楼拉尔四分五裂而且陷入了混乱当中。希尔达公主为此十分苦恼，直到她得知了海拉尔的三角力量的存在，她一路上引领我，就是为了让我得到勇气的三角力量，来让楼拉尔得以复兴。之后她将智慧的三角力量放入自己体内，并召唤出了加农-犹迦，企图从我这里夺去勇气的三角力量！一直被利用的我，又岂会再让你们称心如意！

BOSS战 加农-犹迦



加农-犹迦会使用手中的长矛进行攻击，包括普通的突刺、加强版的突刺还有挥砍。绕着它进行逆时针移动，便可以躲开前两招突刺，还可以趁机砍它几下。挥砍的起手动作有很明显的不同，拉开距离便可。受到一定伤害后，它会增加追逐式的黑暗魔法以及放出长矛进行旋转攻击两种招式，前者只要保持移动便不会被击中，后者则需要看准其移动轨迹拉开距离。

面对加农-犹迦的单调攻击，我很快便取得了胜利。希尔达公主紧张地让犹迦把力量的三角力量交给她，然而犹迦本身对现有的楼拉尔毫无兴趣，他要以自己的想法重新构造楼拉尔王国。希尔达公主也被变成了画像并被加农-犹迦吸收，同时拥有了两个三角力量的它，变身后再次向我袭来。

BOSS战 加农-犹迦



这一战它会释放强力的黑暗光球。光球分成两种，一种是可以反弹的，当用大师之剑击中光球时会弹回给加农-犹迦，不过它也会将其反弹回来，必须坚持到它来不及应付为止；另一种是不可以反弹的，如果击中光球后它没有弹回加农-犹迦处，那就要马上侧向移动避开。当加农-犹迦被光球击中后它会躲进墙壁中，此时塞尔达公主的画像显灵，给了我光之箭，让我变成了壁画也可以进行攻击。跟着加农-犹迦进入墙壁，对着它的正面射箭是无法命中的，要用正面的箭引开它注意的同时，反方向射出一箭攻其背部。射中后它会钻出墙壁，这时就是攻击的好机会了。之后它会消失，而四周的墙壁会不断喷出火柱并释放火球，这些火球是无法防御的，只能靠走位或者风之杖来躲过。第二阶段的攻防依然是



由光球战开始，当它钻入墙壁后，会在墙中突进攻击，必须看准时机钻出墙壁躲过其攻击，再变成壁画攻击其背部。第三阶段攻防的光球战，加农-犹迦会同时释放两个光球，不过在我的高速挥剑面前是没有用的！最后一下光之箭必须从远处射其背后才能命中，将苟且残喘的它逼出墙壁后，再用大师之剑给予最后一击，这万恶的魔头便慢慢地消失在我面前。



终章

随着犹迦的消灭，被困的希尔达公主自然也被释放出来，而一直待在画像中的塞尔达公主也回到了我的面前。啊，果然塞尔达公主的笑容最棒了！可是，始作俑者的希尔达公主还不肯死心，塞尔达公主的话也传达不了给她，我护着塞尔达公主以防她再次动手。就在剑拔弩张的气氛当中，突然杀出了一个程咬金——拉维奥从一旁冲了进来。而我也第一次看到那个可笑的兔子面具下的真实面孔，那是一张和我一模一样的脸。



原本侍奉希尔达公主的拉维奥，为了能够阻止公主的计划，便前往海拉尔去寻找一名英雄，一名能保护海拉尔的三角力量的英雄。希尔达公主为他的背叛而感到愤怒，但是拉维奥坚信必定还有其他的拯救楼拉尔的办法，一个可以不需要偷取他国的安宁，日后可以坦然面对国民的办法。在他的苦苦相劝之下，希尔达公主终于深深地意识到自己所犯下的错误，她将我和塞尔达公主带到了楼拉尔的圣域，并借走了我一直戴着的、拉维奥给我的手镯，用最后的力量将我们送回海拉尔。睁开眼睛时，我和塞尔达公主已经位于海拉尔的圣域，不远的云雾后面，则是完整的三角力量。“三角力量拥有能实现所有愿望的能力。”塞尔达公主对我说道，“共同经历了这一切，我相信你和我想的应该是一样的。”我们相视一笑，然后一起将手放到了三角力量上面。

就这样，在两个王国所展开的这场冒险就此画上句号。海拉尔中的所有人都回到了他们的日常生活当中，而楼拉尔想必则要开启新的时代吧。邪恶势力已经消失，大师之剑也不需要了，我将其放回迷失之森的剑座上，并留下这些文字。当我的故事也成为了传说，希望可以给后来者以启迪和希望。

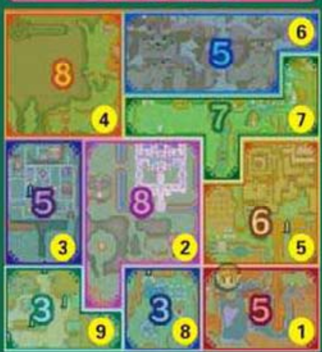




收集要素

全100只小章鱼位置

海拉尔地图



楼拉尔地图



编号	对应区域名	编号	对应区域名	编号	对应区域名	编号	对应区域名
1	海利亚湖区域	6	罗索的矿山区域	11	黑暗神殿区域	16	墓地区域
2	海拉尔城区域	7	女巫之家区域	12	骷髅之森区域		
3	卡卡里克村区域	8	石像阵区域	13	海龟巨礁区域		
4	迷失之森区域	9	沙漠神殿区域	14	冰雪废墟区域		
5	东之神殿区域	10	楼拉尔城区域	15	痛苦泥潭区域		

海利亚湖区域（5）



▲巨大章鱼所在的洞窟外，需要用壁画能力顶出来。



▲盖尔斯之家南面的水里，需要潜水。



▲盖尔斯之家东侧一块单独的地砖下，要用风之杖吹起地砖。



▲海利亚湖东侧的河流中。



◀竞速兄弟所在处，南方平台上的大石头下面，需要泰坦手套。

海拉尔城区域（8）



▲林克房子背面，需要用壁画能力顶出来。



▲林克家西面中间有个树桩的空地，在最上方的树上，要用冲刺撞下来。



▲林克家到工房路上的丁字路口处，要用风之杖吹起地砖。



▲林克家旁的苹果树其西北面的树上，需要用冲刺撞下来。



▲工房西侧的地砖下，需要用风之杖吹起地砖。



▲工房北侧正对着心之碎片位置的第一棵树上，需要用冲刺撞下来。



▲海拉尔城外西侧的树上，需要用冲刺撞下来。



▲林克家西南方向的寻宝挑战外的大石头下，需要从一旁的裂缝经由楼拉尔才能到达。

卡卡里克村区域（5）



▲库科牧场东侧的树上，需要用冲刺撞树。



▲卡卡里克村东北角的民家，东侧的草丛下。



▲卢比冲刺的场地内，需使用壁画能力顶出来。



▲牛奶吧西侧的鸡场当中，需要对着中间的沙池使用沙之杖顶出来。



◀卡卡里克村东北角的民家屋顶的小石头下，需要抓着鸡滑翔到屋顶。

迷失之森区域（8）



▲矿工之家门前的石壁上，需要用壁画能力顶出来。



▲矿工之家南侧的水池内，需要潜水。



▲占卜师的帐篷外，需要用壁画能力顶出来。



▲卡卡里克村有两个通往迷失之森的入口，在东侧入口内的小石头下，需要使用锤子或者泰坦手套才能靠近。



▲迷失之森南侧，通往占卜师的帐篷的出口处的一棵树上，需要用冲刺撞下来。





▲前往死亡山脉的洞窟中有一块大岩石，搬起它之后可以从岔路前往一个平台，石壁上便贴着小章鱼，需要用壁画能力顶出来。



▲从矿工之家西面进入迷失之森，往南走会见到两个小石头，在右侧的小石头下面。



◀在迷失之森中的警告牌的西侧的草丛中。

东之神殿区域（6）



▲东之神殿南面的大妖精洞窟外，最东侧那棵单独的树上，需使用冲刺撞下来。



▲东之神殿南面的大妖精洞窟，其南侧平台上的大石头下方，需要泰坦手套。



▲东之神殿区域入口东侧一个凹陷进去的地方，需要用壁画能力顶出来。



▲东之神殿区域入口处有两座拱门的地方，其东侧的一棵树上，需使用冲刺撞下来。



▲爱鸟人所在的桥旁边的水域中，需要潜水抓上来。



▲东之神殿西侧有很多土墩的地方，在东侧一个单独的土墩上，需使用冲刺撞下来。

罗索的矿山区域（5）



▲死亡山脉前往赫拉之塔途中一个平台旁，需要用壁画能力顶出来。



▲遇难者所在平台下方的小石头下面。



▲罗索的矿山东侧的寻宝挑战处外侧的石壁上，需要用壁画能力顶出来。



▲死亡山脉的风信鸡东南面的一块小石头下面。



◀罗索的矿山底部有一条断裂的吊桥，在吊桥对面最北侧的小石头下面。

女巫之家区域（7）



▲女巫之家内的墙上，需要用壁画能力顶出来。


▲教堂西南面的石壁上，需要用壁画能力顶出来。


▲女巫之家西北侧瀑布边的石壁上，需要用壁画能力顶出来。



▲女巫之家西南侧的木桥下的水域中，需要潜水。


▲佐拉族聚居地南面盆地的石壁上，需要用壁画能力顶出来。



▲墓地北面的石壁上，需要从楼拉尔的墓地的裂缝中回到海拉尔再将其顶出来。


◀佐拉族聚居地瀑布入口前的水池中，需要潜水。

石像阵区域（3）


▲被水包围的石像头顶，需要用冲刺撞下来。


▲寻宝挑战外东侧的水坑里，需要潜水。



▲东南侧靠着石壁的两个石像中间，可以用炸弹炸出一个洞窟，就在里面的水池里。

沙漠神殿区域（3）


▲沙漠神殿的风信鸡南面的沙地里，需要用沙之杖顶出来。



▲石像阵西侧的裂缝南面的第二块大石头下面，需要泰坦手套。


◀两条裂缝并排处西北面的沙地里，需要用沙之杖顶出来。

楼拉尔城区域（15）



▲工房西侧的外壁上，需要用壁画能力顶出来。



▲楼拉尔城入口东侧，需要用壁画能力顶出来。


▲空屋北面的石壁上，需要用壁画能力顶出来。



▲棒球游戏场西侧的骷髅头里。



▲棒球游戏场西南面的石壁上，需要在海拉尔穿过裂缝到达楼拉尔并保持壁画状态将其顶出来。



▲空屋南面的石柱阵，其东北方的石壁上，需要用壁画能力顶出来。



▲炸弹花商店旁，炸弹花周围的草丛里。



▲石像阵西北角的水池内，需要潜水。



▲盗贼小镇西南角的墙上，需要用壁画能力顶出来。



▲石像阵东南角三个并排的石像上，需要用冲刺撞下来。



▲卢比冲刺的场地内，需要用壁画能力顶出来。



▲工房北面的大石头下，需要泰坦手套。



▲盗贼小镇入口正对着的树上，需要用冲刺撞下来。



▲空屋西侧的大石头下，需要泰坦手套。



◀楼拉尔城外东南侧一棵单独的树上，需要用冲刺撞下来。

黑暗神殿区域（10）



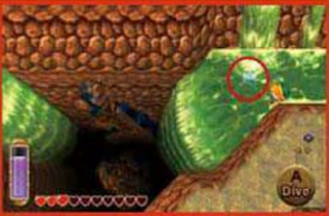
▲西北角的瀑布旁的水域中，需要潜水。



▲黑暗神殿南面的大妖精洞窟附近的石壁上，需要用壁画能力顶出来。



▲黑暗神殿区域内西南角的墙壁上，需要用壁画能力顶出来。



▲黑暗神殿北面，接近绝壁的水域中，需要潜水。



▲黑暗神殿西南角出口正对着的树上，需要用冲刺撞下来。



▲黑暗神殿外，北面的裂缝下方的草丛里。



▲黑暗神殿外，西北角的石像群旁边的树上，需要用冲刺撞下来。



▲黑暗神殿北面的大瀑布处，左下方的水域里，需要潜水。



▲黑暗神殿西侧的土墩群中，在裂缝附近的一个土墩上，需要用冲刺撞下来。



▲黑暗神殿内，中间夹着骷髅头的绿色火焰处北面的墙壁上，需要用壁画能力顶出来。

骷髅之森区域（8）



▲骷髅之森外南面的房子墙壁上，需要用壁画能力顶出来。



▲骷髅之森外东南角一个深坑的石壁上，需要用壁画能力顶出来。



▲骷髅之森最靠近南面的房子的出口处，最南端的大石头下面，需要泰坦手套。



▲骷髅之森外东面一个V字形树林中间的草丛里。



▲骷髅之森外东南角有牌坊的场景，在牌坊西侧的石壁上，需要用壁画能力顶出来。



▲骷髅之森东北角有鸡的场景中，心之碎片南面的树上，需要用冲刺撞下来。



▲骷髅之森西侧的裂缝旁的草丛中，就在骸骨拱廊的西面。



▲骷髅之森西北角，一个被草所包围的骷髅头里面。

海龟巨礁区域（5）



▲海龟巨礁区域东北角的一处高台的骷髅头里。



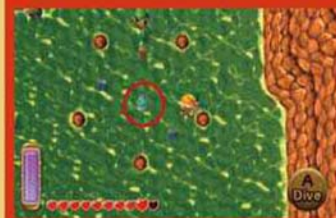
▲海龟巨礁区域西南角，救起小龟处附近的大石头下面，需要泰坦手套。





▲海龟巨礁区域东南角的石壁上。

▲海龟巨礁区域中的道具店南侧的石壁上，需要用壁画能力顶出来。



◀海龟巨礁迷宫东侧的水池里，需要潜水。

冰雪废墟区域（6）



▲最西面的裂缝一旁的平台上，藏在骷髅头里。



▲死亡山脉的风信鸡东南面的石壁上，需要用壁画能力顶出来。



▲从背信之塔的风信鸡处一直往西走，在被栏杆挡着的平台上，最西侧的大石头下面，需要泰坦手套和锤子。



▲乘坐移动平台前往冰雪废墟途中，从大冰雕的平台往南走，乘上移动平台并走出洞窟，小章鱼就在洞窟外的骷髅头里。

▶背信之塔东南面吊桥前的大石头下，需要泰坦手套。



▶冰雪废墟迷宫北面的石壁上，需要用壁画能力顶出来。



痛苦泥潭区域（3）



▲与食人花对决的地方，南侧水域最西面的池内，需要潜水。



▲鸟面人（Bird-Masked Man/假面鸟おじさん）东南方第二块大石头下面，需要泰坦手套。



◀痛苦泥潭的风信鸡下方的石壁上，需要用壁画能力顶出来。

墓地区域（3）



▲从哲学家处出来后，西边的一块大岩石下面，需要泰坦手套。



▲墓地东南方的一棵单独的树上，需要用冲刺撞下来。



◀墓地北方的石壁上，需要用壁画能力顶出来。

全28块心之碎片入手方法

海拉尔部分



▲工房后的平台上，利用壁画能力从工房外墙移动到屋后即可取得。



▲海拉尔城东北角，需要用力量手套举起旁边的小石头。



▲东之神殿南面的大妖精洞窟前的木桩当中，需要用锤子敲下木桩才能取得。



▲卡卡里克村西北角的洞穴中，需要用力量手套举起上方的小石头后方可进入，或者抓着鸡从一旁的高台上滑翔到洞穴中。



▲从女巫之家出发，沿河流往东北方向游，会在一个瀑布后的洞窟内发现心之碎片，需要取得佐拉的脚蹼。



▲赫拉之塔附近的小妖精洞窟前，需要在入口上方解除壁画能力。



▲迷失之森中被4根空心树干所包围的空地中间，需要利用壁画能力潜入。





▲石像阵东南角靠着石壁的两个石像中间可以炸出一个洞窟，走出洞窟后可以得到被石像包围着的心之碎片。

►在卢比冲刺中获得100个以上的卢比。



▲工房下方被大石头挡着的洞窟内，需要泰坦手套。



▲墓地北方的洞窟当中，需要从楼拉尔的墓地的裂缝回到海拉尔才能进入。



▲在罗索的矿山入口附近，但需要经由楼拉尔才可以到达。在前往冰雪废墟的过程中，会到达一处有大冰雕的平台，乘上西面的移动平台，不久又会来到另一处平台。在第二个平台往北面走，借助风之杖一路向上移动，最终到达山顶，会看到一根有裂缝的石柱，通往心之碎片的所在地。



▲进入罗索的矿山后一路向下，中途会到达一个有两只火焰狮的平台，变成壁画潜入西侧的墙可以看到载有笑脸机关的移动平台，登上该移动平台之后利用笑脸机关一路向上走，最后就会看到放有心之碎片的平台。



▲教堂外的地道里，正对着第三个房间入口的二层平台放着一个心之碎片，需要获得壁画能力后才能取得。



▲在库科牧场的躲鸡游戏中成功突破Rooster/おやどり难度。





▲在东之神殿南侧一个洞窟中，要到达洞窟入口需要从一旁的平台使用壁画能力，或者拥有力量手套后搬开小石头走到洞口，需要用炸弹炸开堵着洞口的石头才能进入。

►卡卡里克村中一直被锁着的房子当中与胖妞对话即可获得，需要从楼拉尔的盗贼据点的裂缝穿越回来才能进入。



▲成功完成一次竞速兄弟的挑战后，第二次在65秒内跑完全程。



楼拉尔部分



▲石像阵东南角，用炸弹花炸开巨大岩石后进入洞窟可以看到。



▲在盗贼据点的“幸运五分一”中成功开启装有心之碎片的宝箱。



▲海拉尔的沙漠神殿东面有一个被堵住的裂缝，需使用炸弹炸开，进入裂缝后在楼拉尔的沙漠神殿东面获得心之碎片。



▲在卢比冲刺中获得150个以上的卢比。



▲骷髅之森区域南侧的房子中间，变成壁画便可以取得。



▲在章鱼投手中获得100个以上的卢比。



▲骷髅之森区域东南角的房子上，需要借助鸡的滑翔能力才可以获得。



▲在背德之塔完成Intermediate难度/200ルピーコース的挑战。



▲黑暗神殿中，中间夹着骷髅头的绿色火焰处北侧。



▲在海龟巨礁的区域9外面，需要经迷宫1F的传送点才能前往取得，具体方法可以参考前文攻略中“海龟巨礁”部分。



怎么吃也不见胖的卡比又回来了！经历了两作剑走偏锋的异色作品，本作的卡比又回归老本行：吃货。在之前的官方宣传视频中就可以得知，本作卡比不仅能吃，而且可以大吃特吃，什么都能吃，看来卡比身上也有吃货国的血统呢（误）。本作的副标题为“三重华丽”，究竟它有多华丽，就请各位跟着小编去体验一下。文 虫无兮

动作·平台	星之卡比 三重华丽		
ACT	星のカ-ビィ　トリプルデラックス		
Nintendo	2014年1月11日	日版	1~4人
4800日元	对应邂逅通信/分享游戏	推荐玩家年龄：全年龄	

一重华丽！看我27变！

能够吞下敌人并复制其能力是卡比的招牌招式。本作中卡比同样有着27个形态，每个形态下都有着不同的技能，玩家可以根据实际需要在关卡中切换能力。在不同的形态下按下START键可以暂停游戏并查看出招表，下面就为各位玩家奉上详细的出招指令及效果。

注：同时吸入两种以上拥有能力的敌人的话，卡比的能力会随机成为除大爆炸之外的25种能力的其中一种。

普通卡比

卡比没有复制任何能力时的基本形态，只要不和能力的指令重复，复制能力后依然可以使用一部分的基本技能。



指令	效果
A	跳跃，空中按A的话可以漂浮
B	吸入物品或敌人，再次按B可以将吸入的东西吐出，漂浮状态下会使用吐气攻击
（吸入物品或敌人后）↓	消化，如果吸入了拥有能力的敌人或是能力星则复制其能力
↓+A	滑铲
→→	突进，可快速通过某些有间隙的地形
空中↓↓	快速落下
X	舍弃当前拥有的能力，被舍弃的能力会化作能力星
Y	使用下屏的辅助星里的物品
L或R	防御
L或R+方向键	回避
空中L或R	空中回避

枪兵（スピア）

使用长枪进行攻击的能力，所有招式都是切割系，在水下也能使用多方位的枪刺。



指令	效果
B	前方枪刺
（前方枪刺后）←→+B	后方枪刺
↑+B	正上方枪刺
空中↓+B	正下方枪刺
突进中B	投掷长枪
突进跳至空中B	空中投掷长枪（连按可投掷多支长枪）
B连按	前方连续枪刺
长按B后松开	转动长枪如直升机般在空中移动，一定时间后落地
水中B	水中前方枪刺
水中↑+B	水中正上方枪刺
水中↓+B	水中正下方枪刺

战士（ファイター）

能像格斗游戏般使出各种格斗技能的能力，能应付各种战况，而且还有强力的飞行道具。



指令	效果
短按B	前方百裂拳
长按B	短距离波动拳
突进中短按B	滑铲
突进中长按B	突进式三段踢
空中短按B	攻击正下方的踢击
空中长按B	攻击空中正前方的踢击
↑+长按B	升龙拳
空中↓+B	斜下方的踢击（可连踢）
↓+长按B	波动拳（依按的时间长短会有不同威力）
↓→+长按B	速攻波动拳（中等威力）
近身空中B	将敌人挑飞的踢击
近身↑或→+B	抓住敌人
（抓住敌人时）B或↑或→	将敌人朝前方击飞
（抓住敌人时）←或↓	将敌人朝后方扔出

羽毛（ウイング）



能够在空中连续按A飞翔前进的能力，拥有空中最快的前进速度，且挥翼是有杀伤力的，可破坏空中的障碍。

指令	效果
B	射出羽毛，搭配↑或↓可改变发射方向
突进中B或突进跳至空中B	旋转突进攻击
（旋转突进攻击中）↓+B	向后翻滚撞向地面并向两边释放冲击波
（旋转突进攻击中）↑↓+B	向斜下方撞向地面并向两边释放冲击波
空中↓+B	向后翻滚撞向地面并向两边释放冲击波
突进跳至空中↓+B	向斜下方撞向地面并向两边释放冲击波
近身↑或→+B	将敌人挑飞
（将敌人挑飞后）B	空中翻滚对敌人追加攻击
空中A	挥翼

甲虫（ビートル）



空中按住A就能够飞翔前进，不过飞的时候没有攻击力。攻击以近身打击加投掷为主，角的威力不容小觑。

指令	效果
B	用角挑飞敌人
B连按	连续角击
突进中B	突进式角击，可将敌人串起来
突进中B+↑	突进中向后翻滚撞向地面，串着敌人的话可追加伤害
↑+B	对正上方的螺旋角击
空中A	振翅飞翔
空中↓+B	正下方的角击，可敲下木桩
近身↑或→+B	用角串起敌人或物品
（串着敌人或物品时）←或→	搬运
（串着敌人或物品时）B	向前方掷出
（串着敌人或物品时）↑+B	跳起并撞向地面
（串着敌人或物品时）←+B	向后翻滚并撞向地面
（串着敌人或物品时）↓+B	原地钻击

忍者（ニンジャ）



可以贴在墙上、有解决敌兵的强力奥义还有替身术，十分适合通关的能力。

指令	效果
短按B	发射苦无
长按B	忍者刀攻击
突进中B	突进居合斩，收招时破绽较大
空中↓+B	向斜下方的忍者踢
↓+B	制造烟幕，对卡比身边有攻击判定
↑↓+B	跳起并攻击身边所有敌人的奥义
近身长按B	伴随剑气的忍者刀攻击
近身↑或→+B	抱着敌人跳起撞向地面
跳到墙上并按下墙壁方向的方向键	贴在墙上
（贴在墙上时）B	发射苦无
（贴在墙上时）A	三角跳
（受到攻击的瞬间）L或R	替身术
浮于水面时B	向上方喷水

轮胎（ホイール）



能够变成轮胎向前冲刺的能力，冲刺速度快且全身无敌，不过要小心深渊和某些机关。

指令	效果
B	冲刺
（冲刺中）B	解除冲刺
（冲刺中）A	跳跃
（冲刺中）空中↓↓	急降
（冲刺中）长按↓并松开	原地加速并使出火箭冲刺
（火箭冲刺中）A	空中旋转攻击
（冲刺中）←	掉头
（冲刺中）连续←→	掉头并跳起

铃铛（ベル）



铃铛的攻击判定大，放出的冲击波和铃铛撞到墙会反弹，在狭窄的空间里有很强大的破坏力。

指令	效果
B	铃铛敲击
B连按	连续铃铛敲击
（连续铃铛敲击中）↓+B	跳起并向两边释放冲击波
长按↑后↓+B	跳起并向两边释放冲击波
↓+B	向两边同时挥动铃铛
突进中B	发射手中的铃铛
长按B后松开	向身边发射出一圈幻影铃铛
L或R	躲进铃铛中防御，解除防御时有攻击判定
浮于水面时B	铃铛敲击
水中B	旋转铃铛攻击

狙击（スナイパー）



全身无敌的伪装技能，加上可自由调整角度的强力射击，使得该能力可以轻松解决大部分的BOSS。

指令	效果
短按B	射箭
长按B，一段蓄力后松开	箭的威力上升
长按B，二段蓄力后松开	射出强力的魔法球，会因强大的后坐力而后退
按住B的同时↑或↓	调整射击的角度
↑+B	朝正上方射箭
↑+长按B后松开	朝正上方射箭的同时会向两边撒下四支箭
突进中B	用箭使出的二连斩
突进跳至空中B	向斜下方连射三支箭
↓	伪装，伪装过程中全身无敌
（伪装中）B	向敌人脚部射箭偷袭
（伪装中）←或→	保持伪装状态移动

马戏（サーカス）



拥有各种华丽的马戏表演，有几项能点火的技能，在没有火焰能力可复制时可以用这个能力替代。

指令	效果
短按B	前空翻加后空翻，移动过程中有攻击判定
B+←	后空翻，移动过程中有攻击判定
突进中B	钻火圈，可点燃引线或融化冰块
↓+B	踩球，可在空中使出
↑+B	扔瓶子，攻击正上方，攻击过程中可左右移动
↑+B连按	与上一招一样，只是瓶子变成了火焰瓶
↓↑+B	踩跳床高高跳起，攻击正上方
（踩跳床跳起后落地时）↑+B	再次踩跳床跳起
长按B	吹涨气球，炸裂后攻击周围的敌人

鞭子（ウィップ）



用鞭子命中道具的话可以直接拿到手，在某些机关面前能发挥意想不到的效果。

指令	效果
B	向正前方挥鞭
B连按	向正前方快速舞动鞭子
↑+B	向正上方挥鞭
空中↓+B	向斜下方挥鞭
突进中B	向正前方舞动鞭子，可把敌人吹飞
↓↑+B	在身边转动着鞭子并跳至空中
长按B后松开	向正前方挥鞭，被命中的敌人会被卡比抓住
（抓住敌人时）B或→	把敌人甩向正前方的地面
（抓住敌人时）↓	把敌人甩向正前方的地面两次
（抓住敌人时）←	把敌人甩向正后方的地面
（抓住敌人时）↑	把敌人甩向空中

木叶（リーフ）



技能的攻击范围不广，但是会提供全身防护，而且还有全身无敌的技能，偏向防御型的一个能力。

指令	效果
B	发射叶子飞刀
长按B	在身边张开叶子防护罩
长按B后松开	释放缠绕在身边的叶子
突进中B	一边旋转一边用缠绕着的叶子进行攻击
L或R	躲进树叶堆中，全身无敌
↑+B	前方长出叶子的对空技
空中↓+B	向下方发射数片叶子飞刀

锤子（ハンマー）



技能的杀伤力高，无敌时间也长，同时还可以敲下木桩和点燃引线等，十分强大的能力。

指令	效果
B	敲击前方
↓+B	踩在锤子上对正下方进行钻击，可在空中使出
突进中B	抡着锤子使出的旋转突进攻击
空中B	旋转一圈的锤子攻击
突进跳至空中B	旋转好几圈的锤子攻击
↑+B	用燃烧的锤子上挥，出招时间长不过有无敌时间
突进中X	在旋转突进攻击后扔出锤子，会失去能力
水中B	旋转一圈的锤子攻击

电流（スパーク）



快速旋转滑杆可以形成强力的电流防护罩，移动中就可以解决敌人，还可以释放强力的闪电球攻击。

指令	效果
B	全身放电攻击
不断按下方向键	蓄电
（第一阶段蓄电）B	发射闪电箭
（第二阶段蓄电）B	发射雷射光
（第三阶段蓄电）B	发射闪电球
蓄电到一定程度后自然产生	卡比四周会产生电流防护罩

炸弹（ボム）



投出的炸弹碰到任何东西都会马上爆炸，而保龄球炸弹和安置的炸弹若是碰到敌人则马上爆炸，否则会在地上呆一段时间后再爆炸。

指令	效果
长按B	投弹准备
长按B后松开	投出炸弹
长按B时↑或↓	调整投弹角度
长按B（时间过长）	自爆
突进中B	像保龄球般扔出炸弹，会滚出一定距离，可以在空中使出
近身B	在敌人身上安置炸弹，一定时间后爆炸
↓+B	在地面放置炸弹，最多可连续放置5个

尖刺（ニードル）



拥有保护全身的尖刺，并且可以发射，简单粗暴的能力。

指令	效果
B	全身长出尖刺，按住B可保持尖刺状态
刺针攻击命中墙壁后长按B	固定在墙壁上
长按B+不断按下方向键	发射刺针，可连续发射
↑+B	用巨大的钻头向正上方攻击
↓+B	用巨大的钻头向正下方攻击

音波（マイク）



只能使用三次的能力，不过强大的音波攻击可以把射程内的敌人一扫而空。

指令	效果
第一次按下B	正前方30度角音波攻击
第二次按下B	正前方45度角音波攻击
第三次按下B	全方位音波攻击
第三次时长按B+不断按下方向键后松开	加强版全方位音波攻击

闪光（クラッシュ）



只能使用一次的能力，相对的，技能的破坏力也十分惊人。

指令	效果
B	全屏攻击
长按B+不断按下方向键后松开	加强版全屏攻击

飞刀（カッター）



中距离的回力标连发具有很强的压制性，而且可以调整轨迹这一点使得回力标更容易命中敌人。

指令	效果
B	放出飞刀回力标，可以通过↑或↓调整轨迹
长按B后松开	放出巨大回力标，可以通过↑或↓调整轨迹
突进中B	突进斩击
空中长按B	垂直下落斩
空中↓+B	向斜下方使出的下落斩
近身B	斩击
近身B连按	连续斩击后挑空再落地释放冲击波的乱舞技

射线（ビーム）



鞭状攻击拥有极广的攻击范围，而巨大能量球无论是清理杂兵或者是对付BOSS都十分好用。

指令	效果
B	由上至下的鞭状攻击
突进中B	中距离旋转射线攻击
突进至空中B	向斜下方释放大量能量球，连按B可连发
长按B后松开	释放巨大的能量球
近身↑或→+B	抓住敌人，再次按B会用射线将敌人击飞

洋伞（パラソル）



洋伞自带攻击判定，普通行动时就可以对正上方的敌人造成伤害或防御来自上方的攻击。在高处落下时，洋伞还可以起到降落伞的作用。

指令	效果
B	挥动洋伞，喷出的水滴同样有灭火的作用
长按B	在身前旋转洋伞形成防御，可以按←或→改变防御的方向
突进中B	旋转洋伞使出的突进钻击
↓+B	旋转洋伞对下方使出钻击
空中↓+B	旋转洋伞对斜下方使出钻击
近身↑或→+B	用洋伞把敌人顶起来进行攻击
水中B	旋转洋伞使出的突进钻击
浮于水面时B	旋转洋伞使出的突进钻击
水中↓+B	旋转洋伞对斜下方使出钻击

雪人（アイス）



冰冻攻击不仅可以将敌人变成冰砖然后推出去，还可以冷却灼热的方块以解开某些机关。

指令	效果
突进	溜冰，可以无伤通过某些灼热地形
B	冰冻吐息
空中B	空中旋转攻击，长按B可保持旋转
突进至空中B	更高转速的空中旋转攻击，长按B可保持旋转
突进中长按B	在卡比四周释放冷气的冰冻攻击
B连按	在卡比四周释放冷气的冰冻攻击
近身↑或→+B	将敌人一口吞下
（吞下敌人后）B	将吞下的敌人变成冰砖吐出来
接触冰砖	将冰砖往反方向踢
长按L或R	在身体周围裹上一层冰进行防御
长按L或R后松开	散开周围的冰对近身的敌人进行攻击

石头（ストーン）



变身成石像时绝大多数的攻击都对卡比无效，而且卡比具有多种石像造型，极具娱乐性。

指令	效果
B	随机变成一种石像，再次按下B则解除变身
空中B	空中变成石像，对正下方的敌人进行攻击
突进中B	突进中变成石像，对前方的敌人进行攻击
空中↓+B	空中变成巨大石像，对正下方的敌人进行攻击
↑+B	把拳头变成石头并向上挥舞
↑+长按B	把拳头变成石头并向上挥舞，威力更高
斜坡上B	变成石像并沿着斜坡滑下去
变身中突进	旋转石像

火焰（ファイア）



火焰可以烧掉草丛、点燃引线和融化冰块，是在解谜时十分常用的能力。

指令	效果
B	喷火，长按B可持续喷火
喷火时按下方向键	调整喷火的角度
喷火时按下←	卡比全身喷火
突进中B	变成火球向前突进，可在空中使用
（火球突进中）A	取消突进
空中↓+B	卡比会全身冒火垂直落下，如果落地时此招还没结束则会在地面旋转前进
（全身冒火在地面旋转前进时）A	全身冒火的卡比会跳起进行攻击
（垂直落下或旋转前进时碰到墙壁）按下对应墙壁方向的方向键	全身冒火的卡比会沿着墙壁向上移动

剑士（ソード）



容易上手又十分实用的能力，技能也相当丰富，所有攻击均为切割系，都可以割裂草丛或切断绳子。

指令	效果
B	纵斩
满血时B	纵斩的同时放出射线
（纵斩之后）B	向正前方使出百裂斩
突进中B	突进的同时使出剑刺
突进至空中B	空中垂直回旋斩
空中B	空中纵斩，命中敌人后会往后弹
空中↓+B	往正下方使出的高速剑刺，可以接在空中纵斩后使出
↑+B	升龙斩
（升龙斩的上升过程中）↓+B	垂直回旋落下斩
长按B后松开	水平回旋斩
↑+长按B后松开	垂直上升的水平回旋斩
长按↑后B	发出白光的剑身会释放出剑气
水中B	水中垂直回旋斩

睡魔（スリープ）



与其说是能力不如说是异常状态，复制该能力后会进入睡眠状态，直到被攻击或自然醒。

指令	效果
复制睡魔能力	入睡
不断按下方向键	努力早起

大爆炸（ビッグバン）



在特定关卡吃下奇迹果实之后才能获得的能力，会持续到关卡结束。“大爆炸吸入”拥有极强的吸力，可以将敌人和物品一网打尽，还能对场景内的机关造成影响。

指令	效果
B	大爆炸吸入，可以吸入敌人、物品以及一部分场景内的东西；吸住东西时按B则是喷出去
长按B+←或→	拉出或扯动某些机关

二重华丽！内容满载！



系统界面

1.存档图标。
2.存档完成度。
3.故事模式。
4.小游戏“卡比战士”。
5.小游戏“迪迪迪大王传”。
6.小游戏“迪迪迪向前冲”，通关后出现。
7.小游戏“迈向格斗王之道”，通关后出现。
8.小游戏“真·迈向格斗王之道”，上面两个模式通关后出现。
9.BGM鉴赏，与“真·迈向格斗王之道”一同出现。
10.钥匙圈界面，可以查看已经收集到的钥匙圈。
11.影像鉴赏，存档完成度100%时全影像出现。
12.删除存档。

道具篇

太阳石

游戏中最主要的收集要素，分为普通太阳石和特殊太阳石两种，前者分布在普通关卡和EX关卡当中，而后者只能击败每一大关的BOSS后才能入手。两者加起来总数为100个。每个大关的BOSS关卡都有太阳石的数量要求，玩家需要在普通关卡中集齐指定数量的普通太阳石才能进入BOSS关卡，而将当前大关的普通关卡中的普通太阳石全部集齐的话，还会开启难度较高的EX关卡。集齐100个太阳石会获得最终BOSS图案的稀有钥匙圈。在故事模式的选关画面，点击下屏的“サンストーン”，可以查看每一关的太阳石的收集情况。



普通钥匙圈/稀有钥匙圈

另一个重要的收集要素。每个普通关卡和EX关卡当中都会分布着一个稀有钥匙圈和若干个普通的钥匙圈。取得钥匙圈之后，在过关时会进行鉴定，此时才能得知钥匙圈的具体图案。稀有钥匙圈的图案是固定的，取得后关卡内的同一位置会变成点数星或者是普通钥匙圈；至于普通钥匙圈的图案则是随机的，在同一关卡同一位置取得的钥匙圈可以开出不同的图案，玩家可以在关卡中反复刷取。在故事模式的选关画面，点击下屏的“キ-ホルダ-”可以查看钥匙圈的收集情况。在此界面下还可以用3枚3DS的游戏币来交换钥匙圈，最多可连续交换5次，之后完成任意一个关卡便可以继续交换。



点数星

分布在关卡内，和“《马里奥》系列”的金币差不多的东西。不同颜色的星星有不同的点数值，累积满100点就奖励1UP。

各种食物

关卡内有时会出现水果或蔬菜等食物。食物的作用是回复卡比的HP，不同种类的食物所回复的HP量也有所不同，基本顺序如下：番茄（全血）>营养饮料（半血）>主食>蔬菜水果肉类点心。

无敌棒棒糖

在某些关卡中会出现一种闪耀着光芒的棒棒糖。接触后卡比会进入无敌状态，速度还会有所上升，一定时间后解除。不过，掉入深渊的话同样会Game Over。



辅助星

在与小BOSS对战前，或者是BOSS关卡当中，都会有图示的头巾小子存在，当卡比靠近时它会丢出“辅助星”——用星星容器装着的食物。接触到辅助星并不会直接使用，而是会储存在下屏，当玩家想要给卡比回复HP时再点击下屏或按Y键使用。卡比一次只能拥有一个辅助星，拥有辅助星时拿到新的辅助星的话，旧的会被新的顶出来。如果3DS邂逅到其他玩家，辅助星中装着的食物会升级，可以恢复更多的HP；若邂逅到的是本作玩家，除了辅助星升级之外，还会得到点数星和普通钥匙圈。



能力星

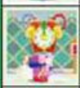
卡比复制了能力后，当其舍弃能力或受到强力打击时，能力就会变成星星从其体内飞出来。能力星碰到岩浆、针刺地形或掉进水里时会消失，放任其一段时间不管也会自然消失。吸入能力星并吞下可以重新获得能力。同时吸入了其他东西和能力星的话，吞下时会获得优先度较高的一方的能力，优先度的排序为小BOSS>能力星>普通敌人。在关卡中某些地方，以及和BOSS战斗之前，会设置一些将能力星固定住的台座，只要接触台座上的能力星就可以获得相对应的能力并直接覆盖旧能力。



机关篇

拾取装备

在某些特定关卡，会出现拾取装备，卡比接触后会拿在手上或戴在身上，按B键可以抛出。这些拾取装备包括：

	钥匙，用于打开上锁的门，碰到熔岩的话会碎掉。
	定时炸弹，捡起后开始倒计时，时间结束后会爆炸，能炸开石块，如果卡比站得太近也会被波及。
	炮台帽子，戴上后会不断地向卡比所在平台的另一侧发射炮弹，炮弹可以破坏铁块和石块，不过帽子戴太久会过热并失去效果。
	激光棒，拾取后能对另一侧平台的敌人进行攻击，也可以触发另一侧的机关。

移动星

接触到移动星就会开始移动，多在关卡内切换区域时会看到。

切换星

本作的关卡加入了“纵深感”的设计，卡比需要在关卡的表侧和内侧间来回移动，而切换星就是用来进行这种移动的道具。大多数切换星是往返式的，即借助其进行移动后，会在到达的地方附近出现切换星以回到原来的地点，不过也有一些是单程的。除了切换星，后期还有一些其他机关可以让卡比实现这种表侧和内侧间的移动。



重力感应操作

游戏中有许多地方都需要用到重力感应操作，比如控制飞弹的方向、移动铁块或引线、让小船前进等等，而此时画面上也会有让玩家倾斜机身的提示。按下下屏的“かたむきリセット”这个键，会将3DS当前的位置设为水平原点。



小机关

游戏中有许多小机关，需要特定的能力来解除，这些机关包括：绳子，用剑士或枪兵等拥有切割系技能的能力可以将其割断；草丛，切割系或燃烧系都可以让其消失，会出现门或者道具；木桩，用锤子或石头等拥有打击系技能的能力可以将其敲下；引线，火焰、马戏或锤子的燃烧系技能可以将其点燃；冰块，跟引线一样，用燃烧系技能可以将其融化；灼热方块，用雪人或洋伞的能力能够让其冷却，冷却后便可以破坏。

过关游戏

除了BOSS关卡之外，每个关卡过关后都会出现图示的小游戏。下方的蓝色槽代表大炮发射的力度，当玩家按下A时，蓝色槽的运动就会停止，此时蓝色的部分越满，卡比就会飞得更高，可以到达更远的平台。平台从远到近分为7个等级，LV3以下只能获得点数星，LV3开始会追加食物，而最远的LV1除了大量的点数星和回全血的番茄之外，还会奖励玩家一个普通钥匙圈。



BOSS篇

小BOSS

玩家在关卡中有时会进入小型的BOSS战，乱入的小BOSS共有七种造型，包括海豹（雪人）、轮胎（轮胎）、熔岩（火焰）、盔甲（剑士）、石头（石头）、甲虫（甲虫）和猩猩（锤子）。将小BOSS击败后，其身体会留在场内一段时间，将其吸入的话，可以复制对应括号内的能力，通常来说，小BOSS的能力在之后的解谜中都会用到，建议玩家碰上了还是复制了备用。小BOSS的招式在不同的关卡内略有不同，后期还会出现名字带有“DX”后缀的加强版，不过只要注意观察以及不要贪刀，基本上都可以战胜。

中BOSS

中BOSS只在大爆炸卡比登场的地方出现，例如1-1中的鼹鼠就是中BOSS。由于大爆炸卡比的能力限制，这些敌人的击败方式大多都是将BOSS的攻击反射回去，或者用场景内的机关进行攻击，考验的主要是玩家的反应能力。



大BOSS

在每一大关的BOSS关卡登场，拥有丰富的攻击招式和比较长的HP槽。每场BOSS战都依BOSS的血量分为两个阶段，第二阶段的会增加新招式，原有招式也会加强。具体的击败方法请参考后文的关卡攻略。

迪迪迪大王传
大王のデデデでデン

跟着节奏操纵迪迪迪大王前进的音乐动作游戏。左右可以控制迪迪迪大王的移动，踩到鼓面时按A键可以跳得更高，跳至最高点时按A键会拍手鼓。到达终点时，会根据玩家的表现给予评价。如果玩家满足了特殊奖励条件，则可以额外获得分数。特殊奖励条件分别有：过关耗时少于指定时间、无伤通关、全钱币收集、全程手鼓COMBO无中断。视玩家的分数，最高可获得白金评价，其次为金、银、铜。レベル1通关后会开启レベル2和レベル3，3个难度均获得金以上的评价后开启最后的エクストラ难度。



迪迪迪向前冲！
デデデでゴー

游戏通关后出现，操纵迪迪迪大王来通过六大关卡的时间挑战模式，不过中途会有喘息存档的机会。关卡的内容是将原本某一大关的全部关卡拼合在一起，且小BOSS和大BOSS全都是加强版，最后还要迎战隐藏BOSS。迪迪迪大王不像卡比一样拥有多种能力，战斗中需要活用↑+B来猛攻，以及运用→→+B来回避。关卡中原本隐藏着太阳石或稀有钥匙圈的位置有时会变成黑洞，利用它们可以节约过关的时间。

指令	效果	备注
A	跳跃，空中按A的话可以漂浮	–
B	敲击前方，满血时会发出冲击波	可锤下木桩
突进中B	抡着锤子使出的旋转突进攻击	可冷却灼热方块
空中↓↓	快速落下	–
空中B	旋转一圈的锤子攻击	可冷却灼热方块
突进跳至空中B	旋转好几圈的锤子攻击	可冷却灼热方块
↓+B	踩在锤子上对正下方进行钻击，可在空中使出	–
↑+B	用燃烧的锤子上挥，出招时间长不过有无敌时间	燃烧攻击
长按B后松开	挥舞锤子发出箭一般的冲击波，长按时可按↑↓调整方向	切割系攻击
突进中X	原地旋转攻击后扔出锤子	–
水中B	用锤子敲击	–



小游戏篇

卡比战士
カービィファイターズ

选择一种能力与拥有其他能力的卡比战个痛快的大乱斗小游戏，支持单人游玩和分享游戏。该模式下能选用的能力只有10种，而且一些能力的指令与故事模式中有所不同。对战中除了能力外，还会随机出现辅助道具，当然也少不了各种暗算卡比的机关。单人模式下可以选择难易度，分享游戏时则可以进行更复杂的设置，比如幽灵卡比是否出现等等。



迈向格斗王之道
格斗王への道

通关后出现的BOSS RUSH模式。玩家一开始可以选择一项能力然后进入关卡，关卡内会配备几名小BOSS或是一名大BOSS。胜利后会进入休息室，玩家可以切换成别的能力，或者用配给的番茄回血，同时休息室内还会提醒玩家剩下的关卡数及下一场的对手。玩家需要连续通过十一道关卡，最后会计算总时间来进行排名，伤害高且招式的无敌时间长的锤子能力是制造最速纪录的不二之选。将“迪迪迪向前冲！”及本游戏通关一遍后，会出现“真·迈向格斗王之道”模式。作为对手的小BOSS将全部升级为DX版，而大BOSS也改为在“迪迪迪向前冲！”中登场的加强版，最后更是有本模式独有的隐藏BOSS，难度甚高。



三重华丽！世界树之旅！



“《星之卡比》系列”向来在通关方面都没有什么难度，本作也是如此，难点主要集中在收集要素方面，因此下文攻略将以收集要素为主，而关卡流程中需要注意的地方也会一并提到。此外，为方便描述，小编将每一关都划分为若干区域，每一次卡比穿过门都视作到达一个新的区域（个别关卡例外）。

Lv1 Fine Field

1-1

由于是基础教学关卡，基本上一路前进即可过关，中间会让玩家熟悉切换星和大爆炸吸入的操作。关卡最后要迎战鼹鼠三兄弟，玩家只要吸住其扔出的石头，再看准时机命中鼹鼠即可将它们打到。

收集要素

普通钥匙圈a



▲进入里侧后在破坏最左边的草丛可以得到普通钥匙圈。

普通钥匙圈b



▲破坏桥上的木箱后，跳到桥的下方取得。

稀有钥匙圈



▲用铁球砸坏石壁后，往右下方跳便可见到。注意要将铁球吸至闪光的状态一次性砸坏石壁，否则掉落的石头会妨碍玩家取得这个稀有钥匙圈。

太阳石a



▲获得大爆炸吸入的能力后，将一旁的树连根拔起后会出现。必定取得。

太阳石b



▲将右方的方块吸到左边后，再站在方块上将装有太阳石的方块吸出来，方块落地碎裂后便可取得。

1-2

区域1只需要一路乘坐切换星到画面最里侧。进入区域2后一路往下走，有一处火堆且旁边放着盛满水的碗，玩家要跳入碗中并通过重力感应操作来浇熄火焰。区域3分布着大量的切换星，在表侧最右端按下开关可以打开里侧通往出口的闸门。区域4则布满了大炮，被其射出后可以破坏一般无法破坏的石块。大炮分为固定方向和可操作方向两种，留意屏幕上是否有提示来区别。区域5的里侧有不断向表侧射击的炮台，破坏炸弹方块可以弄沉它们。区域6需要迎战一只海豹小BOSS，建议用火焰能力击破。

收集要素

普通钥匙圈a



▲在区域3的大炮上方，基本不会漏掉。

普通钥匙圈b



▲在区域4通过重力感应操作大炮，对准普通钥匙圈发射后获得。

普通钥匙圈c



▲破坏此处的石壁可以获得普通钥匙圈。

稀有钥匙圈

▲在过关的大门上方，飞上去便能看到。



太阳石a



■在区域3，宝箱两侧的石壁可以破坏。

太阳石b



▲在区域4图示位置，将卡比向左上方射出就可以拿到。

太阳石c



▲击破炸弹方块，可以前往下方的门。进入后跳入碗内，用水浇灌两旁的种子使其开花，之后拿钥匙打开右上方的门取得太阳石。浇水时注意控制水量，一边浇太多水会使得另一边无法开花。

1-3

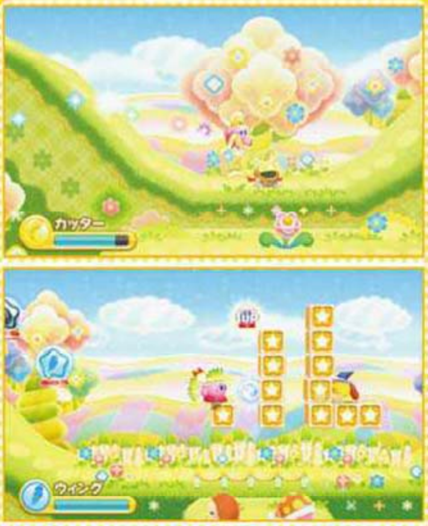
区域1的里侧会不断有球飞出，建议复制敌人的火焰能力，用突进时的无敌状态通过。区域2先前往最右端，乘坐切换星回到表侧后不要急着进门，而是一路走回起点处，会出现一个新的切换星，乘上它能进入隐藏区域，里面有一个普通钥匙圈和1UP，同时还能切换能力。区域3会有飞弹机关，乘坐上去可以用重力感应操作控制飞弹的落点以击破里侧的石块。区域4和区域1一样，且飞出的球更加密集。区域5会变身成大爆炸卡比，中途遇见的塞在树干里的虫吸其头部是无法吸入的，要先吸一下头，等其露出尾部后再吸入。区域后半段会出现巨大的旋转炮台，需要吸住其炮弹再扔中其红色按钮将其破坏。区域7要先将方块移到中间凹陷处，再站在上方吸蓝色星星，这样就会抽走后面的背景，露出过关的大门了。

▼出现这个切换星就表示玩家可以进入隐藏区域了。



收集要素

普通钥匙圈a



▲在区域2的隐藏区域中，藏在方块里面。

普通钥匙圈b



▲在有连续三个球飞出的地方的中间的草丛里，需要破坏草丛并看准时机获得。

普通钥匙圈c

▶吸走地面的小方块后就会出现普通钥匙圈。



秘有钥匙圈

▶在区域2的里侧，在必经之路上。



太阳石a

▶依照图示顺序破坏石块就会出现太阳石，之后切换到里侧取得。



太阳石b



▲取得普通钥匙圈b处右面有一道门，进入后有一门大炮。玩家需要用火焰能力点燃一旁的引线再跳入大炮内，并用重力感应操作控制中间一段可移动的引线以点燃大炮。卡比被射出后就能取得太阳石。

太阳石c



▲区域5有三条虫垂直排列的地方，吸入最上面的虫进入其身后的门，就会来到如图所示的地方。先吸出左边的方块制造落足点，再拉高铁球以破坏右边的墙壁，就可以取得宝箱里的太阳石了。

太阳石d



▲就在过关的大门旁边。

1-4

区域1中，拿起钥匙打开大门后，就会迎战甲虫小BOSS，将其击败后出现区域2的门。初次进入区域3时会看到太阳石，不过暂时还拿不到。区域4最好开启3D效果，选择和卡比同一平面上没有刺球的地方走。离开区域4会来到区域3的里侧，一旁的木桶里还有棒棒糖，可以让卡比进入无敌状态。区域5需要卡比乘上小船，然后通过重力感应操作来移动，不过拥有甲虫能力的话，可以直接飞过去，来到最高处乘上移动星，便可以达到过关的大门处了。

收集要素

普通钥匙圈a



▲区域2木箱左侧的草丛里。

普通钥匙圈b



▲在区域3如图所示的地方，需留意一旁移动的刺球。

普通钥匙圈c



▲破坏下方的方块，下面藏着一个普通钥匙圈。

秘有钥匙圈



▲区域2通往区域3的门处向右走，在隐藏区域当中。

太阳石a



▲取得木箱中的钥匙后进入里侧，打开门获得太阳石。

太阳石b



▲从区域4进入区域3里侧之后，乘坐图示的这个切换星便能前往太阳石所在地。

太阳石c



▲此处需要卡比拿着钥匙乘坐小船来到此处，打开门后下方便是最后一个太阳石。

1-5

本关卡比需要迎战系列的经典BOSS：大树。不过本作中，大树的攻击方式丰富了许多。第一阶段，大树会扔下果实或者喷出气息，果实可以击破，气息的话需要躲避，大树的身边是安全区域。当BOSS的HP减少到一半时，会跑到画面里侧并用飞花或根部进行攻击。飞花同样可以击破。根部攻击只能躲避，分为从卡比脚下钻出或者从里侧击向表侧这两大类，前者需站在根茎钻出时的洞穴的夹缝间，后者要观察BOSS的位置来判断站位。另外，攻击根茎同样可以对大树造成伤害。本关一开始有激光、鞭子和甲虫三种能力可选，建议玩家选用甲虫能力，不仅方便躲避而且可以尽快解决BOSS。



1-6 EX

区域1需借助大炮移动，中途会看到一个普通钥匙圈注意别漏掉。区域2和区域4的里侧都有许多大树会砸向表侧，能够砸碎石块，在小心防备的同时也要多加利用。在区域5会对上石头小BOSS，击倒后就可以过关了。

收集要素

普通钥匙圈a



■在区域1移动的过程中会看到，之后用重力感应操作操纵炮台时向左上方发射，便可以取得。

普通钥匙圈b



▲在区域2终点处的门所在平台下方。

普通钥匙圈c



▲在区域4甲虫状敌人下方的宝箱里，需要破坏一旁带裂纹的石壁后才能接触宝箱。

秘有钥匙圈



▲在区域2如图所示的宝箱中，需要等画面里侧的大树砸碎右方的石块后，乘坐切换星到里侧攻击大树，让其倒下砸碎宝箱上方的石块，回到表侧打开宝箱即可。

太阳石a



▲在过关的大门前的宝箱当中。

Lv2 Lolipop Land

2-1

区域2有一辆战车，会不断跟着卡比发射炮弹，复制洋伞能力前进会比较安全。区域3需要迎战轮胎小BOSS，击败后复制其能力可以在区域4取得一个太阳石。进入区域5后，战车再次登场，同样是利用洋伞能力前进，途中会看到一个炸弹方块，破坏后可让战车掉入深渊，这样才能取得最后一个太阳石。



▲破坏下方的炸弹方块便能告别烦人的战车。

太阳石a



▲破坏区域2图示位置的石壁即可取得。

太阳石b



▲利用轮胎能力进入区域4中被两个刺球包围的门，进入后同样需要用轮胎能力来移动才能在机关开启的时间内取得太阳石。

太阳石c



▲利用切换星进入里侧打开宝箱即可获得，需要注意的是，如果没有事先让战车消失，这里的宝箱是拿不到的。

收集要素

普通钥匙圈a



▲在如图所示的位置，需要飞起来才能看见。

普通钥匙圈b



▲在图示的木箱当中。

稀有钥匙圈



▲一进入区域5便向左走，破坏木箱后即可取得。

2-2

区域1一开始就会遇到拥有狙击能力的小兵，复制后可以很轻松地通过该区域。区域2和区域3有水下部分，建议复制枪兵的能力，可以解开水下的一些机关。区域4会变成大爆炸卡比形态，区域中新增了一种会向上方喷出激光的玩具，可以利用它来融化冰块，如果想从其上方通过，则必须找东西挡住它的激光。区域5中有一幅卷轴，需要卡比吸住蓝色的星星并将其挂在星型的支架上，这样卷轴才会展开并现出过关的大门。



收集要素

普通钥匙圈a



▲在区域2的里侧，破坏场景内的木箱后就能看到。

普通钥匙圈b



普通钥匙圈c



▲区域4通往区域5的门的右方的冰块中，融化冰块后还要移开上方的玩具车才能拿到。

稀有钥匙圈



▲区域3出水后往左上方移动，用枪兵能力切断绳子就可以取得。

太阳石a



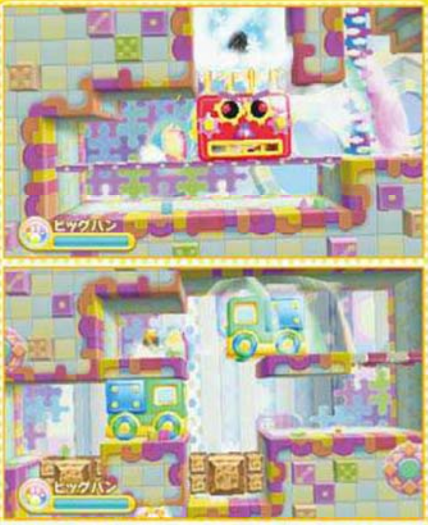
▲在区域2的水底用枪兵能力切断绳子后可以进入一扇门来到图示场景，利用重力感应操作将大铁块移动到太阳石上方，再切断绳子砸碎下方方块便可获得。

太阳石b



▲在表侧破坏炸弹方块便会现出里侧的太阳石，图示位置的右下方还有一个炸弹方块，破坏会现出切换星。

太阳石c



▲用激光融化图示位置的冰块后进入，之后需要先用上方的玩具车来砸坏第一处石块，然后将下方的玩具车往右移，再绕到其左边用它砸坏剩下的石块，便可以取得太阳石。

太阳石d



▲区域5中，把卷轴上的蓝色星星挂至左方的星型支架上，在过关的大门右方就会出现最后一颗太阳石。

2-3

这一关有许多的魔术手机关，无论卡比站在表侧还是里侧，伸出的大手都能造成巨大伤害，只能看准时机快速通过。区域3会第一次获得炮弹帽子，需要一边避开敌人的攻击一边破坏里侧的机关才能前进，同时需要抓紧时间，否则帽子过热的话便无法取得该区域中的太阳石。区域5还会拿到定时炸弹，不影响过关但是可以通过它拿到太阳石。区域6会有板子从里侧压下来，需要站在板子上的洞正对的位置否则被压中就会一命呜呼，中途会有一把钥匙事关能否取得太阳石，建议复制一开始敌人的鞭子能力来拿取钥匙。区域7的最后会迎战铠甲小BOSS，将其击败便可以过关。

收集要素

普通钥匙圈a



▲在区域2有三只魔术手机关并排的地方的左侧。

普通钥匙圈b



▲在区域4首次切换到里侧后往左上方走便可以看到。

稀有钥匙圈



▲在过关的大门正上方，建议复制铠甲小BOSS的剑士能力以破坏炸弹方块。

太阳石a



▲在区域3用炮弹帽子炸碎铁块后能看见藏在其中的太阳石，之后通过一旁的切换星前往里侧。

太阳石b



▲在区域5拿到第二个定时炸弹后，前往里侧炸掉铁方块后取得。注意，图中右侧的方块如果先破坏掉了，就没法在拿着定时炸弹的情况下乘上切换星了。

太阳石c



▲在区域6会看到一把钥匙，赶在板子压下来之前取得，然后再打开终点处的锁，进门后就能取得太阳石。

2-4

这一关卡比要进入马戏团进行冒险，建议应景地复制马戏能力以方便中途赶路。区域2中有会消失的平台，站上去的话会亮起两盏灯和发出特殊的声音，注意观察；通往区域3的门前还有一道假的门，在其前面按↑的话门会变成一道黑影，往两旁闪开即可。区域3一开始卡比的能力会被剥夺，在区域4的终点处才能重新取回能力，而在这两个区域中，有部分敌人的身影只能从背景的镜子中才能看见，要多加留意。区域6有六扇门，只有左边数来第二扇才是真正的门，进入后乘坐切换星前往区域6里侧，从右侧的门前往区域7。区域7有障碍物遮挡着玩家视线，同样需要借助镜子来辨别前路。

收集要素

普通钥匙圈a



▲在区域2的中途可以看见。

普通钥匙圈b



▲在有六扇门的地方，破坏右上方的方块后可以看到。

普通钥匙圈c

▶在区域7图示位置往下跳，可以从镜子中看到被挡住的普通钥匙圈。



稀有钥匙圈



▲区域8一开始的帐篷的顶端。

太阳石b



▲图示位置左方有一个不起眼的入口，从此处进入便可以取得太阳石。

太阳石a



▲区域5的里侧有一只举着钥匙的小怪，赶在其前面到达太阳石上方的切换星处夺得其钥匙，然后再回到表侧开门才能取得。

太阳石c



▲取得普通钥匙圈c后继续往左走可以看到一扇门，进入后避开机关一直往右走，最后可以看见太阳石。

2-5

这一关要迎战第二大关的BOSS：一幅被赋予了神力的画像。关卡一开始有铃铛、枪兵和马戏三种能力可以选，马戏对这个BOSS有比较好的效果。BOSS一开始会使用以下6种招式：发射光弹，出招前会有明显的蓄力动作，站在正下方可以回避并进行反击，光弹本身可以击破，当BOSS的HP在一半以下时这招会连续发动2次；画笔攻击，BOSS会靠近卡比并像画笔一样旋转，只要远离BOSS就可以避开；突进攻击，BOSS会从画面里侧向卡比发起突袭，很容易避开；屏幕涂鸦，BOSS会在屏幕上留下颜料的痕迹以阻碍玩家视线，招式本身没有伤害；泼墨攻击，从画面里侧向表侧喷出颜料，看准轨迹躲开即可，这一招最后还会泼颜料到屏幕上阻碍视线；墨如雨下，BOSS会在平台的左右两端如下雨般倾泻颜料，只要不站在其正下方便不会中招。削减BOSS一半左右的HP之后，BOSS会追加2种攻击：神笔再现，BOSS会同时画出几幅画，画的内容包括铁球、火龙、大炮、铁棍及BOSS自身等等，画好之后画的内容就会对卡比发起攻击，每次一定有一幅画的颜色跟别的不同，站在那副画前面就可以避开攻击；破纸而入，BOSS依然是从画面里侧发起突袭，区别在于多了一层白纸遮住了BOSS并且会追踪卡比，保持移动便可以避开。总体来说，BOSS的攻势不算激烈，掌握其招式便可以轻松解决。

2-6 EX

区域1会有向表侧倒下的板子，往下落时建议漂浮在空中，观察好洞的位置再降至地面。区域2要正常移动必须使用轮胎能力，当然全程漂浮也可以通过该区域。区域4会出现没有洞的板子，在其倒下前要尽快离开。区域5又有战车登场，需要借助其炮弹将石块破坏才能一路向下前进，可以复制中途出现的石头敌人的能力以防止被炮弹误伤。区域6要对上熔岩小BOSS，运用战士能力的空中↓+B可以轻松秒杀它，将其击败后就可以见到过关的大门了。



收集要素

普通钥匙圈a



▲在区域2如图所示的地方用轮胎能力破坏炸弹方块后向右移动会看到宝箱，打开宝箱即可取得。

普通钥匙圈b



▲区域5通往区域6的出口左边有一小块石块，利用战车的炮弹破坏后进入下方的门来到图示场景。先用飞弹破坏最右方的石块，再同时破坏左方的两个石块，待小怪用钥匙开门后就可以前往里侧获取普通钥匙圈以及1UP了。

稀有钥匙圈



▲在区域4图示位置，玩家必须先取得右方的钥匙，之后向右前进开门，乘坐切换星到里侧拿到稀有钥匙圈。

太阳石a



▲在过关的大门前的宝箱里。

Lv3 Old Odyssey

3-1

这一关当中有许多从里侧冲出来的火车，要看准时机冲过铁轨，不过在区域5变身成大爆炸卡比后可以把火车直接吸进肚子里一劳永逸……在区域5还会出现一种新的巨大萝卜，用大爆炸吸入将其拔起后它会以抛物线轨迹破坏碰到的敌人以及石块（有时会拔出美女萝卜，不过效果是一样的）。进入区域6会遇上3只大怪鸟，要看准它们的位置拔出萝卜砸中它们。将它们都解决后，原先的萝卜坑里会冒出过关的大门，将其拔出来后过关。

收集要素

普通钥匙圈a



▲破坏区域1中图示位置的石头可以看到。

普通钥匙圈b



■在区域5图示位置，从铁轨下往下跳就可以拿到。

稀有钥匙圈



▲破坏区域4中图示的炸弹方块后往左走，在铁轨的左边会出现一条小路，进入后就可以看到稀有钥匙圈。

太阳石a





▲进入区域3后往左跳下可以看到炸弹方块，破坏后会见到切换星，前往里侧后破坏图示位置的岩石，会看到一扇门。进入后借助大炮破坏石块便可以取得太阳石。

太阳石b



◀取得普通钥匙圈b的地方，其中一辆火车上载有宝箱。将火车吸入后打开宝箱就可以获得太阳石。

太阳石c





▲区域5中有一处被两个石块包围的萝卜，用萝卜砸碎两边的石块，会看到一把钥匙和一扇门。用钥匙打开门，进去后用萝卜将中间间隔的石块砸碎，再砸碎小怪身下的石块，就能见到第三个太阳石。

3-2

区域1开始会看到有X标记的石块，一踩上去就会散掉，要尽快通过或者直接用漂浮飘过去。区域2和区域3有着会倒下的石柱，要保持移动以免被砸中，区域3中还要用重力感应操作小船，建议全速前进以避开石柱。区域5会迎战猩猩小BOSS，由于其招式以近身攻击为主，所以用狙击或炸弹从中距离攻击便可以轻松解决。将其解决后复制其能力，可以获得1UP和稀有钥匙圈。区域6要敲碎挡路的石柱的基座才可以前进，不过第五根石柱可以绕开，切记不要敲碎，否则拿不到表侧的太阳石。

收集要素

普通钥匙圈a



▲区域1起点位置往左上方走就可以看到。

普通钥匙圈b



▲在区域3，坐着吊篮前进的过程中会看到。

普通钥匙圈c



■在过关的大门前。

稀有钥匙圈



▲在区域5通往区域6的出口的上方，将木桩敲下后就可以看到。

太阳石a





▶在区域3中破坏炸弹方块以取得钥匙（没有对正上方的攻击技能的话可以复制枪兵敌人的能力），之后坐上小船来到门前的平台，开门后乘坐切换星到表侧，太阳石就在表侧的最顶端。

太阳石b





▲区域4的某个摩艾石像后藏有一道门，进去后建议复制敌人的音波能力，然后到里侧将敌人一扫而空，之后用漂浮取得钥匙，再原路返回开门获得太阳石。

太阳石c



▲区域6从下方绕行第五根石柱，之后破坏右方的炸弹方块会出现切换星，到表侧打开图示的宝箱后就可以得到最后的太阳石。

普通钥匙圈b



▲在区域2中，不难发现。

普通钥匙圈c



▲在区域4里用切换星回到表侧后，向右上角飞就能看到。

稀有钥匙圈



▲在过关的大门的正下方，从炮台的左侧往下跳就可以看到。

太阳石c





▲事先复制火焰能力然后破坏石头进入图示的门，在里面点燃引线并跳进大炮里，通过重力感应操作引线将火苗引到大炮处，便可以穿过石块到达最后的太阳石处。

3-3

区域1需要用重力感应操作操纵大炮从机关的缺口前进。区域3会第一次接触到激光棒，在表侧的卡比可以击中里侧的敌人和触碰里侧的开关。区域4有大量的斜坡，复制起点处的石头敌人的能力，可以舒舒服服地一路滑下去，不过要小心别错过了途中的太阳石和普通钥匙圈。区域5会出现一种黄色的张着大嘴的敌人，被其吞下去的话要连打方向键逃脱，否则会损失很多HP，建议复制火焰能力然后用无敌的火球突进一路前进。

收集要素

普通钥匙圈a



▲区域1前往区域2的出口下方有一块石头，破坏后可以看到。

太阳石a





▲用激光棒触碰图示的开关，之后在区域3最右端会取得太阳石。

太阳石b



▲区域4中第一次乘坐切换星到达里侧后往右走，在右上方有隐藏通道，里面藏有第二颗太阳石。

3-4

这一关当中有许多地方分布着上升气流，变成漂浮状态可以乘着气流向上飞，复制羽毛能力的话可以大大加快飞行速度。区域2会得到无敌棒棒糖，借助其力量可以钻入左上方的针刺地形中去获得太阳石。一进入区域3就会看到通往区域4的门，不过绕到右边的话会发现在里侧有另一扇门，通往区域4的里侧，可以拿到太阳石和普通钥匙圈。区域5会有强劲的气流推着卡比前进，冲得太快会很容易撞上途中的敌人和机关。

收集要素

普通钥匙圈a



▲在区域1图示位置往下跳，会看到一个普通钥匙圈，破坏一旁的炸弹方块就可以拿到。

普通钥匙圈b



▲在区域4的里侧破坏图示位置的木桶，会出现普通钥匙圈。

普通钥匙圈c



▲在区域5的必经之路上，乘着风跳过刺球就能拿到。

太阳石a

►破坏区域2当中图示位置的炸弹方块，就可以去到一旁的宝箱中获得太阳石。

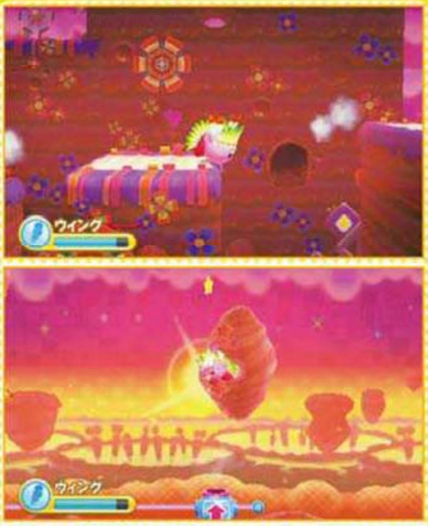


太阳石c



▲在区域5见到过关的大门后继续往左走，切换到表侧就可以拿到太阳石。

稀有钥匙圈



▲在区域4当中，图示的洞是可以进入的。进入后乘上大炮，在有点数星的一侧发射，就可以获得上方的稀有钥匙圈。

太阳石b



▲区域3的右侧藏着一个切换星，借助它穿过里侧的门，可以到达区域4的里侧。区域4的里侧的切换星的左边有一扇门，里面的场景中有一个用重力感应操作的齿轮。玩家需要调整齿轮的位置，然后用狙击能力的箭穿过中间的缝隙命中右上的箭靶。之后齿轮会消失，便可以拿到右方的太阳石。

普通钥匙圈c



▲在区域5，吸走云雾后就可以看到。

稀有钥匙圈



▲到达区域3后先不急着点燃引线，利用大炮到达最顶端然后从右侧往下跳，会看到一个宝箱，打开后会得到稀有钥匙圈。

3-5

这一关是冰天雪地的世界，在冰面上移动会打滑，复制雪人能力的话可以走得比较自如。区域1要注意从里侧蹦出来的敌人和雪球。区域2又要对上熔岩小BOSS，用枪兵的长枪投掷可以尽快将其解决，击败后复制其火焰能力备用。在区域3，因为有从上往下吹的风所以无法用漂浮飞上去，必须利用大炮才能到达最顶端，而通过一旁的门可以直接前往区域4。区域5中会变身成大爆炸卡比，途中会见到很多雪人的头部，将其吸到雪人的身体上会获得奖励，不过移动时要注意不要被火烧到。此外还会有云雾遮挡着前路，同样可以吸掉。将最后的雪人夫妇完成后，就会出现太阳石和通往区域6的门。区域6里，卡比会和小怪们上演一场类似《三只小猪》的闹剧。将草屋和木屋吸入口中后，卡比需要迎战炮塔，吸住炮塔发射出来的炮弹，并用其将炮塔下方的三根柱子炸毁后就能获胜。



太阳石a



▲在区域3点燃地上的引线，然后利用一旁的大炮尽快到达最顶端乘上大炮，飞上天空后就可以看到被冰砖包围的太阳石。

收集要素

普通钥匙圈a



▲在区域1当中，用火焰融化周围的冰砖后就可以获得。

普通钥匙圈b



▲在获得太阳石a的场景，最右下角的冰砖里藏有一个普通钥匙圈。

太阳石b



▲区域4中里侧会出现举着钥匙的小怪，它会一路滑行然后被弹至表侧，要看准机会将其打倒，用它手中的钥匙打开一边的门就可以取得太阳石。

太阳石c



▲完成区域5里的雪人夫妇后出现。

太阳石d



▲将区域6的木屋吸走，打开里面的宝箱后出现。

3-6

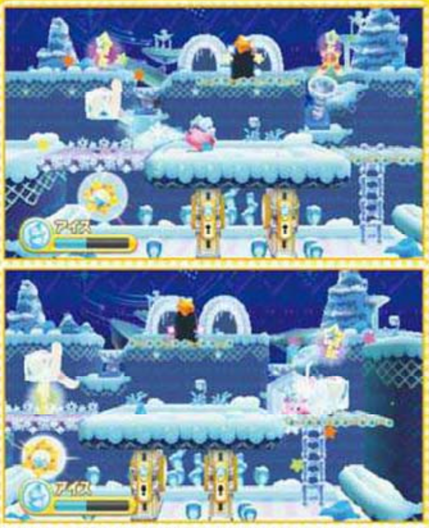


这里要迎战第三大关的BOSS：一朵雷云！进入战斗前，有木叶、洋伞和忍者三个能力可以选，当中以木叶最为适合打这个BOSS。BOSS在发动攻击前都有准备动作，如果是不变色地原位置打转，则是出以下两招：召唤小怪，没有什么威胁，将小怪一起收拾就好；突进攻击，BOSS会贴近地面进行突袭，可以跳起避过。如果BOSS变成黑色，那么则会出下面三种招式：射线攻击，释放两道射线进行旋转攻击，只要远离BOSS就没事；降雨攻击，BOSS会释放大量雨水，只要不站在其正下方就没事；落雷攻击，BOSS会一边释放雷电一边移动，只要逃到其移动方向的版边就不会被击中。受到一定伤害后，BOSS会将画面里侧的云都吹开，战斗将在两个平台展开，而BOSS也会追加招式，包括：召唤杂物，BOSS会吐出一堆杂物，其中一般都包括一门大炮，用于逃到另一侧的平台；大面积落雷，一般在召唤杂物后使出，BOSS会对整个平台进行落雷攻击，只能逃到另一侧平台进行躲避；钻头攻击，BOSS会在两端长出钻头，然后横扫整个平台，只要看准其轨迹跳起避开即可；米字死光，BOSS会以左右、上下、右上左下、左上右下的顺序释放细细的雷射光，站在两道光的缝隙间就可以避过攻击；光球扫射，BOSS会在一侧平台上向另一侧平台连续释放光球进行来回扫射，看准时机起跳就能避过；巨大光球，同样是在一侧平台向另一侧平台的正中央投出巨大光球，巨大光球落地后还会散成四个小光球，先躲在版边然后再避过小光球即可。BOSS的攻击范围比较大，杀伤力也高，最好尽快解决以防夜长梦多。

3-7 EX

区域1需要乘着狂风飞驰，有雪人能力会比较安全。区域2会有大量的敌人和雪球从里侧疯狂涌来，如果没信心躲过去还是用漂浮吧。区域3的冰屋里滚出来的雪球最后会变得无比巨大，最好看着一个雪球然后紧跟在其后面。区域4会有呼啸的小火车，区域5则有会倒下的石柱，这些都是玩家在前面几关都见识过的机关了。区域6会迎战海豹小BOSS，选用锤子能力可以尽快将其解决。

太阳石a



▲在区域4用定时炸弹炸毁石块后会来到图示的场景，这里需要从两只小怪手中夺下钥匙，才能开门获得太阳石。由于两只小怪是先后到来的，要先击败左边的然后再把右边的击倒，对攻击的精度要求比较高。如果失败了可以出门重进反复尝试。

收集要素

普通钥匙圈a



▲在区域1的必经之路上，稍加注意就能发现。

普通钥匙圈c



▲在区域5，利用切换星到达里侧后往左上方飞就可以看到。

普通钥匙圈b



▲区域3中，看到前往区域4的门先不要进，往右边跳下去就可以看到。

稀有钥匙圈



▲在区域3一开始的地方往左走，进入冰屋后就能看到。

太阳石b



▲通往过关的大门的切换星下方的宝箱里。

Lv4 Wild World

4-1

本关地形错综复杂，许多道具都藏得比较隐蔽，需要细心观察。区域2要迎战甲虫小BOSS，复制敌人的石头能力，看准时机砸它可以轻松解决，击败后建议复制其能力以方便取得太阳石，如果不拿太阳石可以直接从最右端的门进入区域3。区域5有耸立着一根巨大的旋转木桩，玩家最好复制羽毛或甲虫这种擅长飞行的能力，然后一边避开木桩的攻击一边取得途中的普通钥匙圈和太阳石。



稀有钥匙圈



■从图示位置往上飞可以看到。

太阳石a



▲区域2的甲虫小BOSS左方的草丛里藏有钥匙，右方草丛藏有门，用钥匙打开门后进去，再进入红色箭头左边的门会来到图示场景。这里需要用重力感应操作移动铁块，再割断绳子让其砸碎石头。先砸碎右方的石头，然后按下下方的开关，之后飞到上方用铁块砸碎左方的石头，就可以拿到石头里藏着的太阳石。

4-2

这一关大多数时间都在水下行动，建议事先复制枪兵或洋伞这些在水下也能使用的能力。区域1需要在湍急的水流中移动，尽量不要游太快以免撞上机关。区域2则是在众多瀑布当中穿梭，卡比漂浮的话可以抵抗水流的影响。区域3要对决轮胎小BOSS，用枪兵能力从桥下面往上刺的话可以无伤解决BOSS，就是耗时较长。区域4可以借助轮胎能力在水面上前进，或者是全程漂浮飞过去，不过有轮胎能力的话可以拿到太阳石。区域5同样要在水流中行动，需要看准时机贴近过关的大门，否则又会被水流冲走。



收集要素（4-1）

普通钥匙圈a



▲区域1中的图示位置，破坏地面的石块后在下方可以取得普通钥匙圈。

普通钥匙圈b



▲破坏区域3中图示的炸弹方块后可以看到普通钥匙圈。

普通钥匙圈c



▲在区域5，旋转木桩的第一段的右上方。

太阳石b



▲区域3当中有个拿着钥匙的小怪，一旦靠近它就会躲起来，复制飞刀能力可以击败它并取得钥匙。之后带着钥匙一路往右走，打开图中的那扇门，进去后破坏炸弹方块让表侧阻挡视线的敌人掉下去，便可以往下方走取得太阳石。

太阳石c



▲在区域5，旋转木桩的第二段的中间位置。

收集要素（4-2）

普通钥匙圈a



▲在区域2的瀑布当中，要无伤取得需要游出瀑布再飞回去。

普通钥匙圈b



▲在区域4的必经之路上。

普通钥匙圈c



▲在区域5的必经之路上。

稀有钥匙圈



▲在过关的大门左侧有个不起眼的洞穴，进入后就可以看到，避开瀑布中的切换星向上游就可以取得。

太阳石b



▲在区域4如图所示的位置用轮胎能力冲进去，将挡路的石块破坏后就能到达太阳石处。

太阳石a



▲从图示的门进入，之后一路游到最右端就可以看到太阳石。

太阳石c



▲在区域5破坏图示的炸弹方块后，向上游可以看到。

稀有钥匙圈



▲区域4中图示的黄色阶梯上有一扇隐藏的门。进去后踩下开关，左边会落下1UP，而右边落下的宝箱中则装有稀有钥匙圈，需要尽快取得否则会继续往下掉。

太阳石a



▲区域3当中拥有射线能力的敌人，其左方的平台消失后会出现一扇门，进入后会来到图示场景。用飞弹依次命中方块→炸弹方块→开关之后，就可以取得右下方的太阳石。

4-3

卡比要在鬼屋中探险。区域1当中需要打破大门左边的木桶，拿到钥匙后开门进入。区域2当中，怪物的身影和真实的地形依然要通过背景中的镜子来辨别。最后有一扇紧锁的大门，其钥匙藏在门右边的木桶当中。区域3有许多会消失的平台，只有站上去待其消失才会出现通往下一层的通路，复制忍者能力可以确保下落时的安全。区域4跟区域2差不多，终点处最左方的木桶后是门，而右下角的木桶里则藏着钥匙。区域5当中会变身大爆炸卡比，幽灵们会附身在盔甲上偷袭卡比，趁其攻击时可以将其吸掉。将最右端的幽灵吸入后会掉下钥匙，可以开启通往区域6的门。区域7当中会有4幅画，玩家需要先切换到里侧然后吸走窗帘，被阳光照射后假的画会燃烧，剩下的一幅就是通往区域8的门。见到过关的大门可别开心得太早，卡比要进入时会出现一只大幽灵将门变走，之后它还会附身在场景内的家具里向玩家发起攻击。趁其攻击时吸走其附身的家具就能阻止其攻势，等到其附身在钢琴上时吸进肚子里就可以将大幽灵也一并解决，过关的大门会再次出现。



太阳石b



▲在区域4的左上角拿到钥匙后，打开图示位置的门，往下走就可以看到太阳石。

太阳石c



▲将区域6图示位置上的幽灵吸入后会出现太阳石。

收集要素

普通钥匙圈a



▲在区域2的图示位置可以往下跳，往左走可以看到普通钥匙圈。

普通钥匙圈b



▲区域3的出口左方的墙壁是可以破坏的，里面藏有普通钥匙圈。

太阳石d



▲在区域7吸走窗帘后将窗户也一并吸走，这样窗外的太阳石就会飞到室内。

4-4

这一关是充满中亚风格的流沙遗迹关卡，很多地方都有流沙传送带，不仅会影响卡比的行动，当道具掉在传送带上面时如果不及时获得就会掉入深渊当中。区域5会对上石头小BOSS，而里侧还会有装有太阳石的宝箱随着流沙移动，建议复制尖刺能力然后旋转滑杆连发尖刺尽快解决BOSS并复制其能力。区域6会有许多蛇神雕像对着卡比不断喷火球，有石头能力的话可以变成石像借助传送带移动。

收集要素

普通钥匙圈a



▲在区域2通往区域3的出口向右走，破坏炸弹方块后可以看见普通钥匙圈。

普通钥匙圈b



▲区域3当中破坏图示的方块后会出现普通钥匙圈。

普通钥匙圈c



▲在区域6当中敲下图示位置的木桩后会出现普通钥匙圈。

稀有钥匙圈



▲在区域5一开始的地方往右上方飞，破坏尽头的木箱就可以取得稀有钥匙圈。

太阳石a



▲在区域4用激光棒破坏图示的炸弹方块，之后尽快往右走，赶在宝箱掉进深渊前通过切换星到达里侧打开它就能取得太阳石。

太阳石b



▲在区域5尽快解决石头小BOSS，然后切换到里侧打开随流沙移动的宝箱获得。

太阳石c



▲在区域6有3个蛇神雕像紧挨的地方，站在X方块上待其散了之后，就可以拿到下方的太阳石。

4-5

区域1当中有许多炮台会有节奏地开炮，要瞅准炮弹之间的间隔往下移动。区域2会出现有绳索相连的平台，会像天平一样此起彼伏，如果另一端的平台上没有敌人或物品，那么卡比站上去之后就不会复位。区域4要迎战熔岩小BOSS，在拿到辅助星的地方往下跳可以拿到定时炸弹，在战斗中用定时炸弹炸开地面的石块，可以秒杀BOSS。区域5的草丛里藏有许多宝箱，最好复制火焰能力以烧掉草丛。区域6要戴上炮弹帽子轰碎沿路的铁块以取得宝箱，为防止帽子过热无法使用而无法取得最末端的太阳石和稀有钥匙圈，建议没必要用时把帽子摘掉。



收集要素

普通钥匙圈a



▲区域1中有4个宝箱并排的地方，最右边的宝箱里会开出普通钥匙圈。

普通钥匙圈b



▲区域3当中，乘坐大炮破坏图示位置的石块后打开宝箱获得。

普通钥匙圈c



▲在区域7的右上角，飞上去就能看到。

稀有钥匙圈



▲装在区域6中最右端的宝箱里，要轰碎铁块后到里侧打开宝箱取得。

太阳石a



▲在区域2最右端，先到里侧解决另一端平台上的敌人，再到表侧把另一端平台升到最高，之后回到里侧打开宝箱就可以得到太阳石。

太阳石b



▲在区域5中一处桥下的草丛里藏有钥匙，带着钥匙乘上一旁的切换星到里侧开门打开宝箱，就可以获得太阳石。

太阳石c



▲在拿到太阳石b的地方左侧一处草丛中藏有一扇门，进入后会来到图示场景。解决里侧的敌人后，将平台调整成如图所示的样子，就可以用下方的钥匙打开左上方的门。

太阳石d



▲将图示的铁块轰碎，破坏之后的炸弹方块和铁块，然后切换到里侧打开宝箱取得。

4-6

这一大关的BOSS是一尊被赋予生命的蛇的石像。战斗前可以从铃铛、枪兵、狙击三种能力中做出选择，鉴于BOSS的弱点是头部，而头部位置较高，可以调整弓箭轨迹的狙击能力自然是不二之选。BOSS最常见的攻击有以下几种：吐出火球，火球是可以打掉的，分为表侧平台三连发和里侧柱子三连发这2种，当BOSS受到一定伤害后，还会从表侧平台下方伸出头来进行三连发，以及在里侧柱子对表侧平台进行扫射，如果躲不开打不掉的话就防御挡下吧；蜿蜒蛇行，BOSS会沿着表侧平台匍匐前进或绕着平台螺旋前进，在其身体中间会有一定的空隙，只要站在那里就不会受到伤害；蛇尾连击，BOSS会晃着蛇尾步步逼近，利用漂浮绕到其身后即可；落下攻击，BOSS会跳到画面外然后从上方压下来，看准有沙子落下的地方然后避开即可，受到一定伤害后BOSS会连续使用这一招。HP剩下二分之一左右时，BOSS还会追加新的招式：分裂攻击，四分五裂的BOSS会从上方掉下来，看准空隙躲开即可，还可以对着其头部进行攻击；过山车，BOSS会从上方露出头部，过一段时间后会咬向卡比然后上蹿下跳，要保持移动避开；盘旋突进，BOSS会卷成一盘蚊香一样进行突进攻击，只要漂浮在空中就可以避开；火圈攻击，BOSS会绕着表侧的柱子化成一个火圈，时而扩张时而收缩地横扫而过，看准其运动轨迹，用漂浮或滑铲都可以避开。因为BOSS露出头部的时间很长，利用狙击能力的蓄力射击可以很快解决它；如果是其他难以攻击到头部的能力的话，可能就要稳扎稳打做好持久战的准备。

4-7 EX

区域1有许多的旋转木桩，建议用马戏或石头能力的无敌时间来通过，而区域1的终点处可以复制锤子能力，建议换成这个能力再进入水下行动为主的区域2。区域3又是看镜子走路区域，不过并没有什么太大的难点。区域4需要和里侧的3把钥匙竞速来取得稀有钥匙圈，一路上会有方块、炸弹和敌人挡路。如果仍保留了锤子能力的话会有很大帮助，否则就需要熟练运用滑铲、漂浮来避开伤害，还要掌握快速落下的能力，否则就很难抢在第一把钥匙掉落深渊之前到达里侧。区域5同样是有许多蛇神雕像对着卡比喷火，复制马戏能力的话比较容易躲过。区域6需要对战猩猩小BOSS，这次BOSS的攻势比较犀利，马戏能力的B和突进B这两招的无敌时间比较长，有比较好的打击效果。



收集要素

普通钥匙圈a



▲在区域2当中，要小心从里侧而来的大鱼的攻击。

普通钥匙圈c



▲在区域5中蛇神雕像排成一排的地方，用切换星到达表侧后向左走，就可以看到。

太阳石a



▲区域5当中有一扇被方块遮挡住的门，进入后会来到图示场景，用重力感应操作将引线上的火引到大炮处便可以取得上方的太阳石。门的附近就有火焰能力的敌人出没，记得先复制能力。

普通钥匙圈b



▲在区域3的图示位置往下走会看到普通钥匙圈，不过普通钥匙圈下方的平台是幻觉要注意别掉下去。

稀有钥匙圈



▲在区域4中抢在钥匙掉落深渊之前赶到里侧，并用3把钥匙打开门便可以取得。

太阳石b



▲击败猩猩小BOSS后继续走就会看到宝箱，太阳石就在宝箱当中。

Lv5 Ever Explosion

5-1

这一关要穿过火山地带。区域1中最好复制洋伞能力，一方面防御从天而降的熔岩，另一方面按B还可以冷却灼热的石块。区域2要乘坐小船前进，需要注意的是如果倾斜角度太大小船会掉到熔岩上然后损坏，这样一来就无法取得该区域的太阳石。区域3要迎战海豹小BOSS，如果玩家动作够快，可以趁着无敌棒棒糖的效果未结束之前将其轻松解决，然后复制其能力，雪人能力在区域4十分重要。区域4当中要踩在移动的方块上面前进，途中挡路的灼热方块可以用雪人能力冷却，从天而降的熔岩则需要小心避开，被砸中的话就会失去雪人能力而无法取得太阳石。区域5要变身成轮胎和里侧拿着钥匙的小怪赛跑，只要懂得及时解除变身来改变方向就没有什么难度。

收集要素

普通钥匙圈a



■区域1当中用洋伞能力冷却石块再将其击碎，会出现普通钥匙圈。

普通钥匙圈b



▲区域4出口处往右下角跳，破坏图示位置的石头后就可以看到普通钥匙圈。

太阳石a



▲在区域2左下角拿到钥匙，再乘上小船避开途中的炮击到右侧开门，开门后吃下无敌棒棒糖，这样就能毫无顾忌地飞起来获得被熔岩包围的太阳石了。

稀有钥匙圈



▲太阳石c的左上角有一块可以破坏的石头，从此处一直往左走，避开途中的岩浆，在尽头处就可以看见稀有钥匙圈。

太阳石b



▲区域4的最右端有一扇被灼热方块挡住的门，冷却并破坏方块后进入门中，会来到图示场景。先用雪人的溜冰能力冷却下方的方块，再破坏上方的方块让宝箱落下，就可以取得里面的太阳石。

太阳石c



▲在区域5赶在小怪前头到达里侧，然后夺下其手中的钥匙打开一旁的门，里面的宝箱中就装着最后的太阳石。

5-2

虽然同样是火山地带，不过这一关以水下行动居多。区域1最后的大门被石块挡住，要用一旁的定时炸弹将其炸开。区域2要在各个水立方之间移动，不考虑拿稀有钥匙圈的话，用区域1的枪兵能力比较好。区域4要迎战石头小BOSS，因为其突进的招式比较多，建议还是用马戏能力搭配游击战术，击败它后记得复制其能力。区域5的水域中有众多大鱼虎视眈眈，石头能力虽然在水中无法使用，不过可以在空中变成石像然后一口气沉入水中无视大鱼的骚扰。区域6会变成大爆炸卡比，吸住玻璃管道的星星盖子可以将另一侧平台的东西吸过来。至于管道里的大鱼要引诱其进攻，待其进攻失败伸出舌头时才可以将它吸进肚子里，之后就可以借助管道在表侧和里侧穿梭。区域7的最后要先破坏炸弹方块制造立足之地，再对着玻璃管道把小怪吸起来，小怪会把过关的大门和切换星从岩浆中扯出来。



收集要素

普通钥匙圈a



▲取得太阳石a的途中会看到，可以顺便取得。

普通钥匙圈b



▲在区域4的大炮的下方的水立方里面。

普通钥匙圈c



▲区域5有3条大鱼垂直排列的地方，在中间的大鱼的右侧有个普通钥匙圈。

稀有钥匙圈



▲复制区域2当中的忍者能力，然后用水遁破坏图示位置的灼热方块，上方便是稀有钥匙圈。

太阳石a



▶在区域3的里侧，乘坐上方的切换星后向下游就可以取得，不过要小心途中的大鱼的突袭。

太阳石b







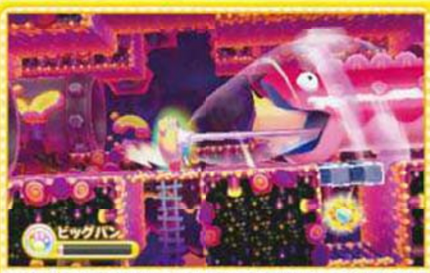
▲区域5的左下角有个木桩，用石头能力敲下后会来到图中场景。玩家需要启动定时炸弹，然后快速敲下右侧的五个木桩使定时炸弹炸毁石块，这样才能取得下方的太阳石。定时炸弹一定要卡比举起过才会启动，所以进门后先变成石像躲开炸弹可以获得一些缓冲的时间。另外，第二及第三个木桩可以一口气敲下，在第四及第五个木桩中间变成石像，这些也是节省时间的窍门。

太阳石c



▲在区域6的图示位置，先破坏左下角的炸弹方块制造立足之地，再将里侧的东西吸过来，之后打开宝箱就可以获得太阳石。

太阳石d



▲将区域7里的这条大鱼吸走，然后到里侧按下原本被其尾巴挡住的机关，再回到表侧就可以获得太阳石。

5-3

在区域1就能看到新登场的传送装置，传送装置两个一套，可以让卡比在表侧和里侧之间传送。区域2和区域3都会有巨大的墙壁向卡比袭来，要第一时间往反方向冲刺，不然被夹击就是Game Over。区域5可谓是十面埋伏，每传送一次就会有新的墙壁压过来，建议复制一开始的敌人的羽毛能力，飞的时候可以争取更多的时间。

收集要素

普通钥匙圈a



▲破坏图示的炸弹方块后会出现普通钥匙圈。

普通钥匙圈b



▲在区域5的必经之路上可以看见。

稀有钥匙圈





▲在区域3的出口的右上方还有一扇门藏在木桶后，进入后会看到许多大炮。第一次要对着左上角的石块直接发射，第二次同样要对着左上角的大炮发射，这样就能够拿到中间的稀有钥匙圈了。

太阳石a



▲在拿到稀有钥匙圈的地方，让大炮垂直向上发射的话，就能够来到图示场所获得太阳石。

太阳石b





▲在区域4图示位置，先在表侧将里侧那一端升至最高以取得定时炸弹，再将表侧这一端升至最高，切换到表侧后向右上方走，用定时炸弹炸毁石块就能获得太阳石。

太阳石c



◀在区域5的终点处，进入上方的门就可以看到太阳石。

5-4

区域1只要注意里侧的炮台然后一路向下冲就好，出口藏在右下角的石头后面。区域3会出现旋转的木板，必须看准板上的洞的位置站好，不然卡比会被拍到屏幕上。区域4有许多炸弹方块，必须破坏后才会出现立足点，所以必须复制一开始的敌人的狙击能力。区域5同样是旋转木板区域，而且还有迷惑玩家的假洞，颜色和真的洞略有区别，玩家要注意观察。区域6中大爆炸卡比再次出场，此处卡比需要站在钻车上利用吸力驱动其前进，中途会有岩浆瀑布和喷射火焰，要适时停下来避开，最后要将钻头插入石像的洞中里让其上颚抬起形成通路，就可以前往区域7。区域7会有4只飞龙现身在卡比面前，它们会喷出蛋来进行攻击，用大爆炸吸入可以将蛋吸住，再喷回卸下盾牌的飞龙身上就可以将其击败。当剩下最后一只飞龙时，在喷蛋之前会追加火焰攻击，而且蛋的轨迹会变成从下往上飞，需要避过火焰后拉近距离才能吸到。解决最后一头飞龙后，过关的大门就会从天而降。



太阳石b



▲在区域4破坏图示的炸弹方块后会出现一扇门。进去后要操纵卡比射箭从齿轮中间的缝隙过并射中箭靶。射中两个箭靶后齿轮会消失，玩家就可以取得右方的太阳石了。

太阳石c



▲区域6中，躲在两个岩浆瀑布中间。

太阳石d



▲区域7，击败4头飞龙后出现。

收集要素

普通钥匙圈a



▲用飞弹将图中的石块炸毁，右下方的石块里藏着普通钥匙圈。

稀有钥匙圈



▲在区域5出口的右下角有一处可以破坏的墙壁，里面藏有稀有钥匙圈。

普通钥匙圈b



▲在区域4中破坏图示的炸弹方块会出现普通钥匙圈。

普通钥匙圈c



▲在区域5中破坏图示的炸弹方块会出现普通钥匙圈。

太阳石a



▲区域2当中，用飞弹炸开最右端的石块，然后切换到里侧按下开关拿到钥匙，一路回到最左端，打开1UP旁边的门，然后走进小路破坏图中最左端的炸弹方块，就可以到达太阳石处。

5-5

这一关的主要内容就是大战各个小BOSS，前三个区域都分布着两颗切换星，每颗都通向不同的小BOSS，而每击败1个小BOSS都可以从宝箱中获得太阳石。区域1左边的路是熔岩小BOSS，而右边是轮胎小BOSS。区域2左边是盔甲小BOSS，右边则通往海豹小BOSS。区域3左边路线是石头小BOSS，右边则是甲虫小BOSS。区域4终于不再有岔路，惟一的切换星会将卡比带到猩猩小BOSS的面前。

收集要素

普通钥匙圈a



▲区域2的木桶当中藏有普通钥匙圈。

普通钥匙圈b



▲在区域4的最右端。

普通钥匙圈c



▲在区域5的木箱的右下方。

稀有钥匙圈



▲在区域4的最上方还有一颗切换星，切换到里侧后进入一扇门，复制当中敌人的音波能力将杂兵清理干净，就可以打开宝箱获得稀有钥匙圈。

太阳石a



▲选择轮胎小BOSS路线的话，建议复制轮胎能力撞破中间的石块到达宝箱处。

太阳石a



▲选择熔岩小BOSS路线的话，用吐气攻击破坏炸弹方块就可以前去打开宝箱了。

太阳石b



▲选择海豹小BOSS路线的话，要踏在上方的X方块上，待其粉碎掉到下方后尽快破坏中间的方块前往宝箱处，并在宝箱下方的X方块粉碎前取得太阳石。

太阳石b



▲选择盔甲小BOSS路线的话，建议复制其剑士能力，尽快破坏方块并在X方块粉碎前通过中间区域到达宝箱。

太阳石c



▲选择甲虫小BOSS路线的话，建议复制其甲虫能力，用↑+B破坏石块到达宝箱处。

太阳石c



▲选择石头小BOSS路线的话，建议复制其石头能力，变成石像破坏右方的炸弹方块就可以打开宝箱。

太阳石d



▲击败猩猩小BOSS后，破坏图示的炸弹方块就可以打开宝箱。不过之后上方还会掉下来几只小怪，HP少的话要注意。

5-6

第五大关的BOSS是一只泡在岩浆中的蛤蟆。对战前有雪人、战士和炸弹三种能力可以选，雪人可以将BOSS喷出的熔岩冻住并用来反击，而战士则可以持续攻击BOSS。在第一阶段，BOSS会使用以下招式：熔岩攻击，BOSS会在里侧向卡比吐出熔岩，熔岩可以击碎，放着不管的话过一阵子也会爆开，落地后粉碎的话会在地下留下火焰，第二阶段熔岩的数量会增加；火焰扩散，BOSS会鼓起肚子突进到平台中间，然后向四周放射出火焰，只要漂浮起来就能躲过；M字冲击，BOSS会从岩浆中跳出，在表侧和里侧之间反复弹跳，轨迹呈M字形，只要不站在表侧平台的左右两端以及中间的话，就不会受到伤害，在第二阶段这一招的持续时间会变长；吐舌攻击，泡在岩浆中的BOSS会慢慢向卡比逼近，第四次露脸时会射出舌头将卡比卷入口中，看准其轨迹并远离BOSS的脸，就可以避开此招。受到一定伤害后，战斗进入第二阶段，BOSS会增加以下招式：岩浆波浪，岩浆会从画面里侧涌上来，看准其空隙避开，比较低的波浪要漂浮在空中躲过；火焰喷射，BOSS会有一段比较长的蓄力时间，然后喷出火焰，有时还会一边旋转一边喷火，后者会烧焦屏幕而阻碍视线一段时间，无论哪一种只要飞起来就可以躲过；火山爆发，BOSS会跳进火山当中，紧接着会有四块熔岩落下，熔岩之间会有安全地带，而BOSS最后会从安全地带落下，要注意避开；岩浆喷泉，BOSS会从头上喷出岩浆，然后一边旋转一边逼近卡比，需要漂浮到空中躲过。攻击这个BOSS的机会不是很多，需要尽快掌握其攻击模式，抓紧机会给它造成伤害。



5-7 EX

区域1启动一开始的开关后，方块会像贪食蛇一样移动，要一边看准落脚点一边避开从天而降的熔岩。区域2是水立方空间，而里侧和四周还有众多的炮台在等候着卡比，在水立方之间移动时务必要看准时机。区域3当中会拿到激光棒，同时还要帮表侧举着钥匙的小怪开路，不仅要启动机关，还要帮它将熔岩和敌人破坏掉，如果万一小怪挂掉了，可以在该区域自杀再从头开始。区域4会出现进击的墙壁，而途中还有很多道门需要拿着钥匙才能打开，复制中途的甲虫敌人的能力可以加快速度。区域5当中旋转的木板再次出现，而且洞与洞之间的间隔变得更长，要抓紧时机冲刺。区域6要迎战轮胎小BOSS，这次它会释放出大量零件进行攻击，用雪人能力将其冻住并反击可以造成不少伤害。

收集要素

普通钥匙圈a



▲区域1的出口下方的石头可以破坏，里面藏有一个普通钥匙圈。

普通钥匙圈c



▲帮拿着钥匙的小怪铺路到图示位置，就可以拿到藏在门里的普通钥匙圈。

太阳石a



▲在区域3帮第二只小怪铺路，卡比赶路的同时也要注意小怪是否会受到攻击。最后的四个方块中最高的一个必须从右侧起跳才能破坏，所以卡比的速度一定要快。用小怪的钥匙开门后，依然是用箭穿过齿轮射中箭靶的机关，让第二个齿轮消失后，就会出现太阳石。

普通钥匙圈b



▲区域2的图示位置，切换到里侧后下方有个缺口，往下跳会跳入另一个水立方，破坏里面的炸弹方块后会出现普通钥匙圈。

稀有钥匙圈



▲在区域4某个传送装置上方，跟随点数星往上飞就可以看到。

太阳石b



▲区域6中，击败小BOSS后前往过关的大门的途中可以看到宝箱，打开后得到太阳石。

Lv6 Royal Road

6-1

从这一关开始，敌人会很明显地带有昆虫的特征。区域2是强气流区域，途中没有什么收集要素，尽快通过即可。区域3会出现一辆战车，其炮弹发射频率很高，站在有墙的地方可以避开其攻击。不过，有些带有裂缝的墙承受攻击后就会损坏。区域4要在强风中迎战盔甲小BOSS，建议用火焰能力的→→B一点点削减其HP，击败后复制其能力，在区域5中能够用于取得太阳石。击败小BOSS后往右上方走，可以拿到一个番茄，同时还能进入隐藏房间。区域6战车再次登场，这次没有墙壁阻挡，连接平台间的铁块还会被破坏，只能尽快向前冲了。途中还会看到一个睡魔的能力星，若是碰到了基本上就会Game Over，要注意避开。

普通钥匙圈c



▲区域6中图示位置的方块破坏后会出现普通钥匙圈。

收集要素

普通钥匙圈a



▲在区域3的图示位置。

普通钥匙圈b



▲区域4击败小BOSS后往右上走，会看到图中的月亮。其实这个月亮是隐藏房间的入口，进去后可以获得几个1UP和一个普通钥匙圈。

稀有钥匙圈



▲获得太阳石c后继续往左走，左下方有一个缺口，飞进去后就能看到稀有钥匙圈。

太阳石a



▲在区域3破坏此处的炸弹方块后往下走，太阳石就藏在下方一个木桶里。

太阳石b



▲区域5有一门上方飘着一个汉堡包的大炮，其上方有一个缺口，将卡比往缺口发射会看到一扇门。进入后，用上方的铁块将左边的石块砸碎，然后切换到表侧踩下开关，然后再用下方的铁块砸碎右边的石块，就可以取得太阳石。要切断绳子需要特定的能力，最好复制之前的盔甲小BOSS的剑士能力。

太阳石c



▲区域6中先将此处的炸弹方块破坏，把战车击沉。之后就可以通过右侧的切换星到里侧打开宝箱获得太阳石。

6-2

本关是对战最终BOSS前惯例会有的，再次与之前的BOSS对决的关卡。区域1需要不断踩下机关开门才能前进，建议复制途中遇见的敌人的狙击能力，无论是和BOSS战斗还是之后解开机关都可以派上用场。被最右端的黑洞吸进去之后，就得和第四大关的BOSS对战。其招式并没有什么变化，照之前的打法即可解决。区域2里会有很多道具藏在门后，射击机关可以让门打开，开门时间普遍都很短，需要抓紧时间。被区域2的黑洞吸进之后，需要和第三大关的BOSS开战。在里侧平台藏有一个稀有钥匙圈，所以不要太快将BOSS打死。

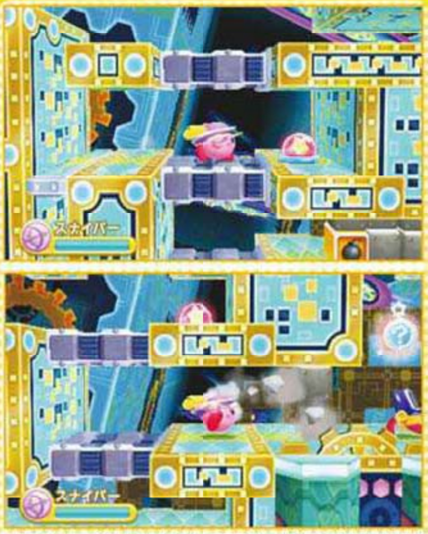
收集要素

普通钥匙圈a



▲区域1中破坏图示位置的方块，会出现普通钥匙圈。

普通钥匙圈b



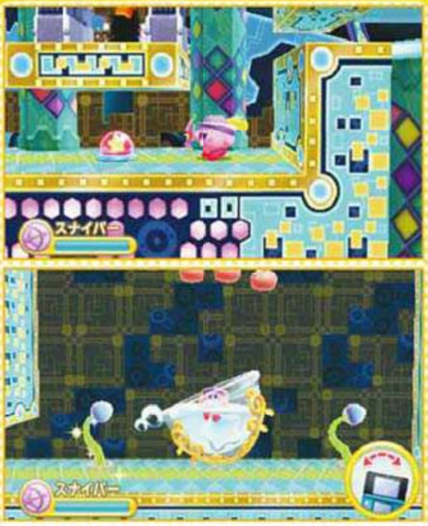
▲区域2中，按下右侧的开关后需要第一时间飞到上方拉下把手，再立马往下跳到炸弹方块旁边。破坏炸弹方块后就能取得一旁的普通钥匙圈。

稀有钥匙圈

▶与第三大关BOSS对战的舞台，藏在里侧平台最左方的空缺处。



太阳石a



▲在区域2按下开关，进入图中的门。之后玩家需要用水将两边的种子灌溉至开花，会出现钥匙。先解决中间的小怪，再用钥匙打开上方的门，就可以取得太阳石。

6-3

这一关中在区域2就会变身成大爆炸卡比，可谓是结合了大爆炸卡比状态下所有会遇见的机关的关卡。区域3要在会移动的方块上护送雪人头部，难度大大增加，需要紧贴着头部并且保持适当的速度前进。区域5需要驱动岩浆里的钻车，区域6要迎战不断喷出飞弹的炮塔，不过都没有什么难度。区域7中要先将左边的石像吸至中间位置，再站在石像上吸一旁的蓝色星星，把背景的旗子吸走。之后乘坐切换星到里侧把战车吸走，就会出现过关的大门。

收集要素

普通钥匙圈a



▲区域2的铁球机关之后，要将铁球吸至最亮的状态，待其粉碎石壁后才能取得。

普通钥匙圈b



▲区域4一开始的位置，将第一个铁球吸至如图所示的状态后松开即可，石壁会倒下给第二个铁球制造立足点。将第二个铁球吸至闪光状态，将石壁砸碎后才可以取得普通钥匙圈。

普通钥匙圈c



▲将区域6中图示位置的机器破坏后会出现普通钥匙圈。

稀有钥匙圈



▲从取得普通钥匙圈b的地方往下走，右侧藏有一个黑洞，进入后会来到图示的场景。将左侧的火车吸走之后，它会掉下装有稀有钥匙圈的宝箱。

太阳石a



▲在区域3同时护送雪人夫妇的头部前进，将雪人夫妇完成后就会出现太阳石。

太阳石b



▲在区域5的最右端，将里侧的宝箱吸过来后打开，就可以获得太阳石。

太阳石c



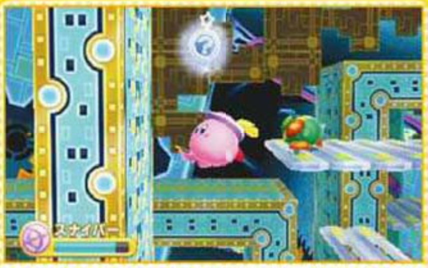
▲在区域6的第二个炮塔上方还有一个炮塔，将其破坏后进入新出现的门来到图示场景。先用激光融化右侧的冰块，然后将玩具车吸下来填补空位，再把喷出激光的玩具吸至太阳石的下方。待其融化了冰块后，拉下一旁的拉手把激光挡住，就可以获得太阳石了。

6-4

本关与6-2类似，同样是迎战各个BOSS。第一战是与第二大关的画像BOSS对决，第二战是第一大关的大树，而第三战则是第五大关的蛤蟆。除了收集要素之外，关卡中没有什么难点。

收集要素

普通钥匙圈a



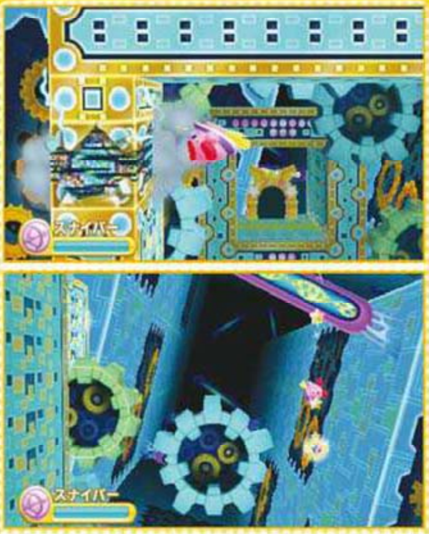
▲在区域1中，乘坐两次切换星后往左上角飞就可以看到。

普通钥匙圈b



▲区域2中，破坏图示位置的炸弹方块后会出现普通钥匙圈。

稀有钥匙圈



▲区域4中图示位置的方块可以破坏，之后往左走跳进大炮当中，卡比会在几门大炮间飞翔，途中就可以取得稀有钥匙圈。

太阳石a



▲在区域3当中见到黑洞先不进去，继续往左走跳进大炮当中，会被射回最上方，而一旁被轰碎的铁块中则藏有太阳石。

6-5

这一关需要不断救出被困的花仙子，借助它们的力量才能前进。



区域3左下的黑洞里，会有变色的方块从背景突出来，看到方块变成红色时要第一时间避开。区域3左上的黑洞中，会迎战猩猩小BOSS，将其击败后记得复制其能力，之后可以用于取得太阳石。右上的黑洞中要戴着炮弹帽子前进，在最底部有太阳石，如果帽子过热了就无法取得，不用的时候记得摘下。右下的黑洞中要防范敌人的暗箭。将四个黑洞中的花仙子都救出后，门的正上方会出现第五个黑洞，里面会有不断升级的变色方块攻击，保留在右下的黑洞中复制的甲虫能力的话，比较容易避开这些方块的突袭。区域4中卡比会变身成大爆炸卡比，而登场的敌人都是在各个关卡中让玩家苦不堪言（？）的小BOSS，这下子可以一张嘴将其一网打尽，真是出了一口恶气。区域6第一大关的BOSS会再次登场，不过在大爆炸卡比的面前，只有连HP槽都被吸走的份……之后花仙子们会搬来过关的大门。

收集要素

普通钥匙圈a



▲区域3左下的黑洞当中，变色方块区域的右上角。

普通钥匙圈b



▲区域3右下的黑洞当中，切换到里侧就可以看到。

普通钥匙圈c



▶区域3正上方的黑洞中，离开变色方块领域后，破坏图示位置的方块，就可以看到普通钥匙圈。

太阳石c



▲在区域4长长的楼梯旁有一个切换星，乘上去之后就可以看到太阳石。下方还有一个1UP。

太阳石d



▲在区域5中，将图中的所有轮胎小BOSS都吸走之后会出现切换星，切换到里侧后往左走就可以看见最后的太阳石。

稀有钥匙圈

■区域3右下的黑洞当中，复制里侧敌人的甲虫能力，然后将此处的木桩往下顶，在平台的正下方就会出现稀有钥匙圈。



6-6

本关是一连串的BOSS战，每场BOSS战结束后都会SAVE，玩家不用担心战败后要从头打起。BOSS战之前可以在甲虫、马戏、铃铛、狙击等四个新能力中选择一个，有远程攻击又有无敌技能的狙击自然是首选，当然玩家也可以使用熟悉的能力进行挑战。

太阳石a





▲区域3右上方的黑洞当中，用炮弹帽子轰碎图示的石块让帽子往下掉，之后再轰碎太阳石门前的石块，就可以带着钥匙切换到里侧开门取得太阳石。

太阳石b





▲在区域3左上角的黑洞当中。击败猩猩小BOSS后，按下表侧的开关就可以让里侧的门打开，进去后又是一个用重力感应操作引线的机关。用锤子能力的↑+B可以点火，之后让火分别点燃下方最右→下方中间→上方左边→上方右边→下方最左的引线，就可以启动大炮。随着大炮飞上去后，就可以得到太阳石了。

BOSS 蒙面迪迪迪大王（首战）

蒙面迪迪迪大王会使用以下招式：前扑攻击，向卡比冲来并扑倒，可以靠漂浮躲过；下压攻击，BOSS会高高跳起然后压向卡比，用滑铲可以躲开；锤子攻击，BOSS会举起锤子靠近卡比，如果企图从其上面绕过去，就会被跳起的BOSS击中，主动靠近BOSS待其出招后跳过，或者漂浮起来引诱BOSS跳起再往反方向移动，都可以破解这一招；迪迪迪吸入，BOSS会开始吸气，如果靠近它会被吸进嘴里，可以漂浮起来绕到其背后，是绝佳的输出机会；锤子喷射，BOSS会举起锤子，过一会儿会喷出火焰或者导弹，此时背后全无防备，同样是输出机会；漂浮攻击，BOSS会漂浮在空中向卡比靠近，在地面用滑铲可以避开。总体来说，BOSS的招式都没有太大的威胁，争取少受伤，第二场的压力会比较小。





◀BOSS惟一比较难应付的招式，如果卡比靠近的话只是普通锤击，若卡比引诱其跳起往下锤的话会释放出冲击波，需要注意。

BOSS 蒙面迪迪迪大王（再战）

迪迪迪大王被击败后，会换成斧头，再次向卡比袭来。这一战BOSS的招式极其丰富。原有的前扑攻击、吸气攻击、漂浮攻击保留的基础上，下压攻击和锤子攻击（换成用斧头使出）增加了冲击波。蕴含着力量的斧头还能使出下列攻击：回旋斧·蓝，斧头会闪着蓝光，之后BOSS开始旋转，在平台上来回移动，用漂浮可以躲过；回旋斧·红，斧头会闪着红光，之后BOSS会像直升机一样转动斧头，在里侧和表侧来回移动，BOSS会追着卡比，当其靠近时及时用滑铲躲开即可；斧光弹·蓝，BOSS会举起斧头，然后连续释放蓝色光弹，从版边用漂浮飞起来，然后往中间飞即可避开；斧光弹·红，BOSS会用斧头发射两个光球，第一个发射时站在地上，第二个发射时要漂浮起来躲避；连续斩击，BOSS会挥舞着斧头向卡比冲来，用漂浮可以躲过，同时要留意BOSS的回马枪；斧头冲击，斧头着火后BOSS会跳起来撞击地面并释放出冲击波，如果卡比处在着陆点附近要及时用滑铲闪开；斧光弹·黑，受到一定伤害后，迪迪迪大王会和操纵者一起使出这一招，操纵者会丢出光弹，然后迪迪迪大王会用斧头将其击出，需要看准其轨迹判断是否要跳起躲过，收尾时操纵者还会释放一个巨大的光弹，光弹会上下移动扫过平台，看好间隙用漂浮或滑铲躲过，否则就老老实实防御吧。这场战斗要速战速决，在BOSS还未使出斧光弹·黑之前就结束战斗是最好不过。





◀连续斩击后有时会追加回马枪攻击，攻击范围几乎覆盖整个平台，所以躲过了斩击之后也不要松懈。



▲斧光弹·黑速度十分快，很考验玩家的反应速度，最后的巨大光弹也很难躲开。用狙击能力的伪装全程躲过去也不失为一个办法……

BOSS 女王蜂（首战）

击败迪迪迪大王后，才发现一切都是场误会，而真正的幕后黑手女王蜂也登场了。女王蜂会连续使用瞬移，只有在出招的时候才能对其持续造成伤害。第一阶段时，女王蜂的招式如下：突进剑刺，BOSS手中的杖会变成剑，然后从平台一端对卡比进行突进攻击，只要持续漂浮就能躲过；发射光弹，BOSS会用绿色的杖连续发射3个光弹，光弹可以漂浮躲过，也可以吸入后攻击BOSS；落雷攻击，BOSS会用红色的杖对正下方发动雷击，有时会连续使出这一招，用滑铲及时避开即可；交叉斩击，BOSS会瞄准卡比用两把剑进行交叉斩击，在BOSS出招的时候滑铲避开即可，注意此招会连续斩击三次；圆盘攻击，BOSS身上会缠绕一个圆盘然后向卡比逼近，要视BOSS的位置用漂浮或者滑铲躲开，持续一段时间后BOSS会回到里侧，然后向卡比抛出圆盘，视其位置原地不动或跳起避开。受到一定伤害后，战斗进入第二阶段，BOSS会召唤出一个红色平台，战斗将在这个平台上展开，新招式包括：圆盘扫射，BOSS会向着卡比连续抛出好几轮圆盘，漂浮在中间位置比较容易避开；落雷扫射，在平台表侧使出的落雷攻击，只要漂浮起来就可以躲过；召唤工蚁，BOSS会召唤出杂兵，必须将杂兵全部消灭后BOSS才会再次出现，红色、白色、绿色分别对应火焰、雪人和电流能力，可以从它们身上复制。继续对BOSS造成伤害后，战斗进入第三阶段，BOSS会愤怒地砸碎平台，战斗回到一开始的舞台，而BOSS也增加了新招式幻影斩击。对付这一招，只要保持不动，然后等BOSS现身的瞬间滑铲即可躲过。BOSS的攻击方式只要懂得方法之后就很好躲，稳扎稳打来获取胜利吧。





▶交叉斩击也可以用漂浮躲过，不过跑得不够远有时会被剑扫到。



◀圆盘的中间位置是可以穿过去的，实在拉不开距离的话跟着BOSS一起漂浮也可以。



▶进入第三阶段时BOSS会怒砸平台，此时是有伤害判定的，切记不要站在正中间（不要问我怎么知道的）。



◀使出幻影斩击时BOSS会连续发动4次，且必定在卡比身边出现，有自信的话可以考虑打一下BOSS之后再逃开。

Lv7 Eternal Dreamland



击败女王蜂后，她寄生在了世界树上。为了拯救整个星球，卡比必须赶到BOSS身边，但是有藤蔓碍事。此时卡比救出的花仙子们搬来了一门大炮，在迪迪迪大王的帮助下，开始清理藤蔓。用重力感应操作控制大炮的准星，当花蕾张开并开始吸收能量时可以发射卡比对其进行攻击。将藤蔓上的花蕾都破坏后藤蔓就会撤下。如果未及时攻击花蕾而让其吸收了足够多的能量，它会发射出种子，同样可以用卡比打掉。清理了三次之后终于出现了一个通往BOSS的突破口，向着BOSS发射卡比，就会进入下一轮的战斗，不过战斗前有更换能力和补充辅助星的机会。

BOSS 女王蜂（再战）



一开始是无法靠近女王蜂身边的，只能先对其长出来的花朵进行攻击。每次击败花朵后，就会强制移动到新的平台，可以站的地方也会越来越少，玩家在闪避的同时可要小心脚下。

第一个平台上的花朵会按顺序使出以下招式：红色种子，左右两朵花会同时对卡比发射红色种子，待其发射后滑铲逃开即可，吸入红色种子可以复制火焰能力→花刃突刺・纵，花朵会化成利刃刺向平台，远离花朵就不会被击中→刺球横扫，花朵会变成刺球横扫过平台，由于两朵花的移动有时间差，跳过下面的花然后站在地面即可避开→黑色种子，两朵花会向平台上扔出两个巨大的黑色种子，过一段时间它们会爆炸，吸入黑色种子可以复制炸弹能力→花刃十字斩，花朵化成利刃从左右同时斩下，跳起来可以避过→激光扫射，两朵花会背靠背发射出激光，会扫向天空再扫向平台，站在平台正中间，待其往下扫时漂浮起来就可以躲过→绿色种子，两朵花会以两端到中间再到两端的顺序喷射出绿色种子，及时走位避开即可，吸入绿色种子的话可以复制电流能力→花刃回旋斩，花朵化成的利刃会追着卡比使出回旋斩，保持移动就能避开。

第二平台的战斗中，花朵会追加新的招式进入新的循环：旋花飞击，花朵会化为圆盘状从里侧和表侧来回扫过，待其袭来时跳起即可，最后两朵花会一起旋转然后逼近，在版边漂浮起来可以躲开→花刃十字斩→花刃突刺・横，化作利刃的花朵会从两侧进行突刺，用漂浮或滑铲避开→刺球突进，两朵花会化成刺球，向卡比所在的位置袭来，保持移动避开→激光喷射，两朵花会向着一侧平台发射激光，逃到另一侧平台即可→红色种子→花刃突刺・纵→黑色种子→激光扫射→绿色种子→花刃回旋斩→刺球横扫，如是反复。

第三平台依然是新的循环：交叉激光，站在中央平台，或者是在版边漂浮起来都不会中招→绿色种子→黑色种子→激光喷射→花刃突刺・横→刺球突进→花刃十字斩→刺球横扫→红色种子→花刃突刺・纵→激光扫射→旋花飞击→花刃回旋斩。

第四平台，花朵数量会增加到4个，火力更加密集所以可躲避的空间也少了。此外BOSS的本体也会参战，搭配出了更多新招式：刺球喷射，BOSS会将4朵花化作刺球喷出，看准轨迹用漂浮或走位躲过；电网攻击，四朵花会制造一个电网将卡比包围在中间，当它们拉开距离时就是要聚拢的时候，看准时机跳起来就能避开；三重激光，从BOSS本体会连续喷出三道激光，事先会显示激光的轨迹，避开即可；花蕊突进，四朵花会依次突进到表侧，上方的攻击只要站着就能避开，下方的攻击需要漂浮起来；旋花飞击・改，前面扫过的攻击同样靠跳起避过，最后的大回旋则要漂浮在四朵花中间的空白地带才能避开；花刃十字斩・改，先由两朵花分别使出斩击，最后再追加十字斩，保持移动就不会被击中；刺球横扫・改，横扫时同样都是跳过了最下面的花就安全了，不过因为会来回扫射所以不要松懈，之后还会追加刺球突进；交叉激光・改，四朵花会同时喷出激光，不过只要漂浮起来就能躲开；电弧扫射，花朵会两两一对制造出电弧，然后从下方和上方分别扫过平台，之后还会形成十字形的电弧，卡比需要在空隙中跟随其旋转而移动。



◀BOSS使出刺球喷射时，刺球的轨迹有高有低，注意观察才知道如何避开。



▶旋花飞击・改因为花朵数的增加，伤害判定区域彼此间会有重叠，建议到版边待机，这样只需要避开一个花朵即可。

BOSS 女王蜂（终战）



最终战大爆炸卡比又跑出来了，而战斗本身也简单了许多。花朵会释放出一堆小种子，卡比需要将其吸住，然后将BOSS发射出来的大种子打回去。之后花朵会对卡比进行攻击，避开后吸住它，BOSS就会张开防护罩，此时需要利用重力感应操作，瞄准防护罩上的其他花朵发射过去，就可以将花朵破坏掉。反复几次将所有花朵都击毁之后，BOSS会靠过来对卡比发射激光，用大爆炸吸入再转动摇杆，可以将BOSS的激光据为己有，最后卡比会将BOSS送上西天，而游戏到这里也正式通关。



▶小种子和大种子发射后会提示从哪个方向飞过来，对准那个方向按B即可。



▲此处，玩家其实没有必要移动准星，只要认准一点，待花朵自己移过来时再发射即可。



▶和BOSS的最后对决时，还要快速转动摇杆才能把激光吸过来。

6-7

这一关将各种机关融合在一起，是非常考验玩家操作水平的一关。区域1当中需要在水立方之间移动，同时还要避开里侧突如其来的攻击。区域2则是要在打滑的冰面上躲避魔术手。区域3当中，需要避开变色方块的突袭，然后将其当作踏足点来前进。区域4要在强风中穿越雪山地带，如果还保留着马戏能力，就用钻火圈能力来赶路吧。区域5卡比需要在蛇神雕像和旋转木桩的双重打击下乘坐小船前进。区域6中变色方块再次出现且攻击频率很高，需要快速通过。区域7中，岩浆瀑布和旋转木板在恭候着卡比大驾光临。区域8有战车和炮台的双重攻势，需要将一旁的炸弹方块破坏让它们坠毁。区域9需要在针刺地形中对决甲虫小BOSS和盔甲小BOSS，多多利用防御减少伤害。





▲区域8的最后一个炸弹方块所处位置较高，不留意的话容易错过，将其破坏后里侧烦人的战车就会坠毁。

◀区域3当中的这个地方需要提前往左跳，否则等方块缩回去时会往下掉。

收集要素

普通钥匙圈a



▲区域1终点处右上角，破坏图示的方块后可以拿到普通钥匙圈和1UP。

普通钥匙圈c



▲用区域5起点处的定时炸弹将此处的石块炸毁，会出现普通钥匙圈。

普通钥匙圈e



▲区域8当中，把第二门炮台弄沉之后，跳到图示位置破坏墙壁就可以看到普通钥匙圈。

普通钥匙圈b



▲区域2拿到太阳石后往右走，就会见到这个普通钥匙圈。

普通钥匙圈d



▲区域6当中，将左侧的石壁破坏后，就会看到普通钥匙圈。

稀有钥匙圈



▲区域7中的图示位置，首先需要用火焰能力将冰块融化得到钥匙，开门后要复制左上角的敌人的雪人能力，将门里面的灼热方块冷却，这样就可以获得稀有钥匙圈。

太阳石a



▲区域2中复制表侧遇到的敌人的马戏能力，融化冰块后可以进入下方的门。此处需要在拿到太阳石后第一时间融化冰块离开，用马戏能力的钻火圈要比使用火焰能力来得容易些。

太阳石b





▲用区域5当中，旋转木桩右下角的定时炸弹炸毁其左下角的石块，进入后会看到宝箱。用激光棒将上方的石块都破坏掉，之后切换到里侧就可以得到太阳石。

太阳石c



▲在区域9的宝箱当中，击败小BOSS之后就会遇见。



6-8

本关在6-7过关后才会出现，在区域2就会早早地变身为大爆炸卡比，然后需要和所有中型BOSS再战一次，不过其攻击方式与之前别无二致，只有最初的鼹鼠增加了一招，会投出燃烧的刺球，不能吸住只能躲开。



▲此处需要把下面的大鱼吸走后，到表侧破坏炸弹方块给里侧制造立足点，才能继续前进。

收集要素

普通钥匙圈a、b



▲看到区域5的黑洞时，先不要进去，往下跳然后穿过管道，可以取得里侧的两个普通钥匙圈。

普通钥匙圈c



▲对决大怪鸟的地方，右下角藏有一个普通钥匙圈。

普通钥匙圈d、e



▲在稀有钥匙圈的两边可以拿到两个普通钥匙圈。

稀有钥匙圈



▲太阳石的右面有一个弯弯的月亮，那里其实也是隐藏房间的入口，进去后会一路往下掉，最后在过关的大门上方会看到稀有钥匙圈。

太阳石a





▲挂卷轴的地方，左上角有一个把手，拉下后会出现一块板，这样一来就可以把卷轴挂到左边的星星架子上，然后在过关的大门上方就可以看到太阳石。

存档100%

当存档的完成度达成100%后，游戏OP中的卡比会变成大爆炸卡比，存档图标会变成白金色，而影像鉴赏当中会出现最后一段影像。剧情模式、收集要素及其他小游戏的完成情况都会影响存档的完成度。以下为达成100%完成度的条件：

条件	最速达成方法
通关且获得全部太阳石。	参照前面攻略部分。
获得全部256种钥匙圈（关卡收集255种，集齐太阳石后出最后的稀有钥匙圈）。	稀有钥匙圈的收集参照前文；普通钥匙圈可以在1-2中反复刷取，如果过关游戏可以飞到LV1的话，完成这一关可以一口气得到5个普通钥匙圈，每次完成关卡后再在钥匙圈界面用游戏币购买，很快就可以凑齐。
用“卡比战士”中的所有能力分别通关一次（难度、通关时间无影响）。	用最低难度完成即可。
通过“迪迪迪大王传”的エクストラ难度（评价无影响）。	无它，唯手熟尔（摊手）。全程放弃拍手鼓会容易些。
通过“迪迪迪向前冲”（通关时间无影响）。	虽然会对上加强版的BOSS，但是可以续关反复挑战。
通过“迈向格斗王之道”（通关时间无影响）。	对手不算太强，玩家可以选择称手的能力进行挑战。
通过“真·迈向格斗王之道”（通关时间无影响）。	建议用“狙击”能力挑战，小心为上。打法可以参考下文。

除了钥匙圈收集外，其余条件达成时系统界面的图标处会增加一个勋章图案，玩家可以以此来确认自己还有哪个条件没有达成。

“真·迈向格斗王之道”BOSS招式分析

ウィスピ・フラワーズ DX



新增的旋转树根和下压攻击都是比较难躲开的招式，有无敌时间长的突进技会比较好对付。与原来一样，攻击BOSS伸出的根茎也可以对其造成伤害。

第一阶段招式：	
果蹦乱跳	BOSS身上会掉下果实和刺球。果实可以打掉，刺球需要躲开。
吐气攻击	BOSS会吐出气体，用滑铲或漂浮躲开。
根茎突刺	从地面伸出根茎进行攻击，出招前会有地洞出现，站在洞与洞的缝隙就可以躲开。

第二阶段追加招式：	
果蹦乱跳·改	BOSS身上掉下的果实和刺球会巨大化然后从里侧袭来，偶尔会夹杂吐气攻击，没有无敌技能的话，就是考验玩家闪避技术的时候了。
旋转树根	BOSS会拔地而起，旋转着从里侧横扫过表侧。被击中的话会受到连续伤害，看准时机使用滑铲可以避开，没信心的话则老老实实防御。
根茎突刺·改	与普通版的区别在于没有缝隙可躲，只能防御挡下再伺机反击。如果拥有无敌时间长的突进技，则可以在安全地带间来回移动。
下压攻击	BOSS会拔地而起，到表侧对着卡比往下压。和BOSS拉开距离时可以伺机攻击，贴近BOSS的情况下则用滑铲躲过。
根茎拍打	BOSS会在里侧伸出根茎，对表侧的卡比进行连续攻击。由于出招很快，看到出招再躲往往来不及。保证和BOSS的身躯在同一直线上就不会中招，最后的根茎攻击会从两侧夹击中间，只要漂浮起来就能躲过。
追踪花弹	BOSS身上的花瓣会飘到表侧，然后锁定卡比进行追踪攻击。保持移动就可以躲过，实在躲不及也可以把花打掉。
根茎突刺·再改	BOSS跳到表侧所使用的根茎突刺，BOSS的身边是安全地带。

ペインシア DX

BOSS用来妨碍视线的招式变得更加有威胁性，搭配上神笔再现，大大地限制了玩家的反应时间。



第一阶段招式：	
发射光弹	出招前会有明显的蓄力动作，光弹十分密集，只能打掉或漂浮在空中躲避。
泼墨攻击	从画面里侧向表侧喷出颜料，看准轨迹躲开即可，这一招收尾时BOSS还会泼颜料到屏幕上阻碍视线。
画笔攻击	BOSS会锁定卡比的位置，靠近卡比并像画笔一样旋转。只要待BOSS靠近后再远离就可以躲过。
屏幕涂鸦	BOSS会在屏幕上留下颜料的痕迹以阻碍玩家视线，招式本身没有伤害。
墨如雨下	BOSS会在平台的左右两端和正中间如下雨般倾泻颜料，只要不站在这三个位置便不会中招。

第二阶段追加招式：	
破纸而入	背景会拉下一层白纸，然后BOSS会从画面里侧追踪卡比并发起突袭，留意其影子然后避开即可。BOSS会连续发动突袭，站在其第一次突袭的位置可以避开接下来的攻击并反击。
神笔再现	BOSS会画出几幅画像，其中会夹杂一幅假画，然后真画中的内容（铁球、铁棍、大炮等等）会向卡比发动攻击，站在假画前就可以避开。BOSS往往会在使用屏幕涂鸦后再使出这一招，而且真画与假画间的差别不大。当BOSS画出自身画像时，画像飞出画框后还会追踪卡比进行攻击，要第一时间将画像破坏掉。
画笔飞盘	BOSS会变成画笔然后高速旋转，如同飞盘一样从平台上扫过，只要漂浮起来就可以避开。最后BOSS还会纵向从平台中间穿过，站在两端就能躲开。这一招收尾时BOSS还会泼颜料到屏幕上阻碍视线。
突进攻击	BOSS会从画面里侧向卡比发起突袭，很容易避开。



▲加强版的BOSS往往会在这个状态下使出神笔再现，回避难度大大增高。

クラッコ DX

与原型相比，招式的变化不大。BOSS使用钻头突进和米字死光（包括改）时，都是相当好的攻击机会。



第一阶段招式：	
横向突进	出招前会旋转一圈，之后从平台上扫过，跳起即可避过。
云中现怪	出招前会旋转一圈，然后从体内释放出一只拥有射线能力的小怪。
旋转射线	BOSS体内会掉出一些杂物，然后放出鞭状射线进行攻击，攻击会在平台两端各进行一次，站在正中间即可避过。
落雷扫射	BOSS体内会掉出一些杂物，然后往正下方释放落雷，并在平台上来回扫过。呆在版边就可以躲过。
大雨倾盆	BOSS体内会掉出一些杂物，然后往正下方释放暴雨。BOSS出招后会有小幅度的侧移，尽快远离就没事。
米字死光	跟原版一样，按上下、左右、左上右下、右上左下的顺序释放闪电，呆在闪电间的空隙就不会中招。

第二阶段追加招式：	
光球扫射	BOSS会在里侧平台向表侧发射光球，一共会发射3次。漂浮起来就可以躲过。
钻头突进	从里侧而来的突进要漂浮躲过，两侧的突进则是看准机会用滑铲闪过，最后的旋转突进在版边漂浮起来即可避开。
丢弃杂物	BOSS体内会掉出大量杂物，除了大炮外有时还会有炸弹留下，最好用突进技破坏掉并赶到大炮处，否则大炮消失的话会躲不开BOSS之后的大招。
雷电交加	BOSS会释放全平台范围的落雷攻击，而且平台在一段时间内会带有电流，站在上面会受到伤害。如果没有及时乘大炮逃开，又没有无敌技能，就只有雷得外焦内嫩的份。
纵向突进	BOSS会从里侧突进到表侧，或者反方向突进。只要不和它站在同一直线上就没事。
米字死光·改	在四次电击后，追加+形和×形的闪电攻击。同样只要站在闪电间的空隙就没事。
巨大光球	BOSS会从另一侧向卡比所在平台中间投掷巨大光球，巨大光球落地后会散成4个小光球，同时着地点附近会带上电流。在版边就能避开。



◀BOSS的几种攻击都会让地面进入这种亮闪闪的电流状态，此时踩上去会受到伤害。

ドグ・ロ・ガラ・ガ DX

加强版的实力比原版强了不少，很多招式都变得难以闪躲，需要留意BOSS的动作提前做好准备。不过，对BOSS头部的攻击机会也增加了不少，掌握BOSS的动作后可以在短时间内对其造成巨大伤害。



第一阶段招式:	
吐出石头	石头是可以打掉的，分为表侧平台五连发和里侧柱子五连发这2种。在第二阶段，BOSS还会从表侧平台下方伸出头来进行五连发，以及在里侧柱子上对表侧平台进行扫射，如果躲不开打不掉的话就防御挡下吧。
蜿蜒蛇行	BOSS会沿着表侧平台匍匐前进或绕着平台螺旋前进，在其身体中间会有一定的空隙，只要站在那里就不会受到伤害。
蛇尾连击	BOSS会晃着蛇尾步步逼近，利用漂浮绕到其身后即可躲开。
落下攻击	BOSS会卷起身子打转然后跳到画面外，接着从上方对准卡比所在的位置压下来，当头顶有沙子落下时滑铲即可避过。需要注意的BOSS会连续使用这一招。

第二阶段追加招式:	
分裂攻击	四分五裂的BOSS身体会从上方掉下来飞向表侧平台，最后BOSS的头部还会对着卡比所在位置冲过来，全程保持移动闪避即可。
火圈攻击	BOSS会绕着表侧的柱子化成一个火圈，时而扩张时而收缩地横扫而过。BOSS会先横扫至中间，再往回走，之后横扫整个平台。看准其运动轨迹，用漂浮或滑铲都可以避开。
过山车	BOSS会从上方露出头部，前面两次都是幌子，第三次才会向卡比发起进攻，咬住卡比的话就会上蹿下跳持续攻击。如果第三次没有咬中，则还会有第四次和第五次的攻势。在BOSS攻击之前可以对其进行攻击，在BOSS冲过来的时候滑铲就可以躲开。
盘旋突进	BOSS会卷成一盘蚊香一样进行突进攻击，第一次攻击要漂浮在空中避开，第二次则是站在平台正中间，待其从头上跳过后漂浮起来躲开第三次攻击。



◀BOSS使用这一招时也可以攻击到其头部。



◀掌握好BOSS的落点，使出这一招时是最佳的攻击机会。

ヴォルゲロム DX

这个BOSS与原版相比，在打法上倒是没有太大变化。会留下岩浆的招式增加了这一点有些恼人之外，其他没有什么太具威胁性的招式。



第一阶段招式:	
M字冲击	BOSS会从岩浆中跳出，在表侧和里侧之间反复弹跳，轨迹呈M字形，而且着地的地方会留下岩浆。只要不站在表侧平台的左右两端以及中间的话，就不会受到伤害，在第二阶段这一招的持续时间会变长。
熔岩攻击	BOSS会在里侧向卡比吐出两颗熔岩，熔岩可以击碎，放着不管的话过一阵子也会爆开，落地后粉碎的话会在地上留下岩浆，第二阶段熔岩的数量会增加到四颗。
吐舌攻击	泡在岩浆中的BOSS会快速向卡比逼近，第五次露脸时会射出舌头将卡比卷入口中，看准其轨迹并远离BOSS的脸，就可以避开此招。如果躲开了攻击，BOSS还会在卡比附近出现再攻击一次，要立刻用滑铲躲开。
火焰扩散	BOSS会鼓起肚子突进到平台中间，然后向四周放射出两轮火焰，只要漂浮起来就能躲过。

第二阶段追加招式:	
岩浆波浪	岩浆会从画面里侧涌上来，看准其空隙避开。
火焰扫射	BOSS会在岩浆中对着表侧平台喷出火焰进行扫射，只要漂浮起来就能避开。这一招还会在屏幕上留下燃烧过的痕迹，阻碍玩家视线。
火山爆发	BOSS会跳进火山当中，紧接着会有四块熔岩落下，熔岩之间会有安全地带，而BOSS最后会从安全地带落下。BOSS着地的同时会出现小规模的岩浆波浪，而且着地点会留下岩浆。留意并避开就好。
岩浆喷泉	BOSS会从头上喷出岩浆，然后一边旋转一边逼近卡比，需要漂浮到空中躲过。
火焰喷射	BOSS会在平台的一端横向喷射出火焰，漂浮起来就能躲过。

クィン・セクトニア DX

和原来的BOSS战一样，战斗同样是分为三个阶段。每削减1/3HP就能强制中断BOSS的招式并将战斗拉入下一个阶段，再加上攻击BOSS的机会也不少，所以虽然BOSS的攻势变得凌厉，不过很多招式都不会有机会见识到……



第一阶段招式:	
突进剑刺	一轮瞬移后，BOSS手中的杖会变成剑，然后从平台一端对卡比进行突进攻击。呆在BOSS反方向的版边就可以躲过。
突进剑刺·改	与上一招不同，出招前没有瞬移。BOSS突进速度较慢，不过会突进两次，可以用滑铲或漂浮躲过。
发射光弹	BOSS会用绿色的杖瞄准卡比连续发射光弹，光弹可以看准空隙躲过，也可以吸入后攻击BOSS。
落雷攻击	BOSS会在平台正中间及两端，用红色的杖对正下方发动雷击，远离BOSS就不会被击中。之后，BOSS会在正中间释放范围更大的雷击，需要到版边才能躲过。
交叉斩击	BOSS会瞄准卡比用两把剑进行四次交叉斩击，在BOSS出招的时候滑铲避开即可。
圆盘攻击	BOSS身上会缠绕一个圆盘然后向卡比逼近，要视BOSS的位置用漂浮或者滑铲躲开，持续一段时间后BOSS会回到里侧，然后向卡比抛出圆盘，视其位置原地不动或跳起避开。最后一个圆盘会分裂为两个，漂浮在正中间才不会受伤。

第二阶段追加招式:	
圆盘扫射	BOSS会向着卡比连续抛出好几轮圆盘。四个圆盘时，圆盘会追踪卡比的位置，需要保持移动躲开。最后一轮的六个圆盘，只要漂浮在中间位置就能避开。
落雷扫射	BOSS会围绕平台，分别在平台表侧、平台里侧与平台正中央使出落雷攻击。全部都是通过漂浮来闪避。
召唤工蚁	BOSS会召唤出杂兵。红色、白色、绿色分别对应火焰、雪人和电流能力，可以从它们身上复制。由于不同颜色的杂兵会同时出现，可以同时吸入复数敌人然后刷能力。与原版不同，杂兵出没时BOSS依然会持续攻击，可以借助BOSS的招式来清除杂兵。

第三阶段追加招式:	
幻影斩击	BOSS会笑着然后一阵绚丽的分身后在卡比的背后发动斩击。对付这一招，只要保持不动，然后等BOSS现身的瞬间滑铲即可躲过。这一招BOSS会连续使用四次，而最后一次斩击时，BOSS会使出假动作突然改变方向（还可能连续两次假动作），一定要看好BOSS不再瞬移时再滑铲。



◀与BOSS擦身而过时同样也是极好的攻击机会。

▼有适合的招式的话，也可以在此时攻击BOSS。



ブラックデデデ

BOSS的第一阶段和蒙面迪迪迪大王拿着锤子时一模一样，不难应付。第二阶段则等同于换了斧子的迪迪迪大王，不过招式有点不同。新增的黑色光弹和螺旋光弹第一次对上时会让人有些手足无措，不过掌握其轨迹之后也不难闪避。



第一阶段招式:	
前扑攻击	向卡比冲来并扑倒，可以靠漂浮或滑铲躲过。
下压攻击	BOSS会高高跳起然后压向卡比，用滑铲可以躲开，第二阶段中在着地时会向两边释放冲击波。
锤子攻击	BOSS会举起锤子靠近卡比，近身后连续使用两次锤击。如果企图从其上面绕过去，就会被跳起的BOSS击中，之后BOSS会使出落地锤击并释放冲击波。主动靠近BOSS待其出招后跳过，或者漂浮起来引诱BOSS跳起再往反方向移动，都可以破解这一招。第二阶段中，近身使出的两次锤击也会附带冲击波。
迪迪迪吸入	BOSS会开始吸气，如果靠近它会被吸进嘴里，可以漂浮起来绕到其背后，是绝佳的输出机会。
锤子喷射	BOSS会举起锤子，过一会儿会喷出火焰或者导弹，此时背后全无防备，同样是输出机会。
漂浮攻击	BOSS会漂浮在空中向卡比靠近，在地面用滑铲可以避开。

第二阶段追加招式:	
连续斩击	BOSS会挥舞着斧头向卡比靠近，最后会对着卡比的方向使用两次突进。用漂浮可以全程躲过。
斧头冲击	斧头发光后BOSS会跳起来撞击地面并形成全方位的防护罩，拉开距离就可以避开。
黑色光弹	BOSS跳到里侧不断地释放貌似黏糊糊的黑色光弹，一共八发且有固定轨迹，在版边上下漂浮闪躲。最后会追加三个巨大的黑色光弹，在版边漂浮可以躲过。
回旋扫荡	BOSS会用斧头使出回旋攻击，一边在平台上来回旋转，同样是用漂浮躲过。
螺旋光弹	BOSS会高举斧头在平台中间飘起，然后释放螺旋状的光弹攻击。在版边漂浮就可避开。
斧光弹·红	BOSS会用斧头发射两个光球，第一个发射时站在地上，第二个发射时要漂浮起来躲避。
旋风扫荡	BOSS会像直升机一样转动斧头，在里侧和表侧来回移动，BOSS会追着卡比，当其靠近时及时用滑铲躲开即可。最后会附加一个横向的突进攻击，要漂浮起来躲过。



◀▼这两招的攻击轨迹其实是固定的，仔细观察多几次就知道如何闪避。



ダークメタナイト リベンジ

“迪迪迪向前冲”的最终BOSS。其特点是招式多，速度快，防不胜防，而且还会防御。BOSS近身时反应时间较短，很难应对其招式，最好能在中距离展开战斗，不过BOSS也会很积极地拉近距离。熟记BOSS的招式起手是致胜的关键。

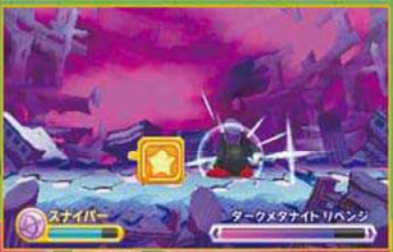


第一阶段招式:	
车轮斩	BOSS会跳到空中并旋转着冲向卡比，用滑铲避开。有时会释放出冲击波，来不及跳起躲开便挡下吧。
斩击	离BOSS比较近的时候，BOSS会使出单独的斩击，有时则是三连斩，只要拉开距离就不会被击中。在第二阶段，有时会直接接上连续斩。
旋风斩击	BOSS会化作一阵旋风，然后向卡比发起突袭，待其袭来时滑铲避开即可。BOSS会以奇特的轨迹落地，注意观察，如果BOSS靠近了则滑铲躲开。
连续斩	BOSS会原地使出高速斩击，之后会释放出剑气。斩击要拉开距离躲避，剑气则跳起或回避。
龙卷风	BOSS会踮起脚尖举剑蓄力，然后释放出龙卷风。龙卷风无法防御，只能用回避闪过，拉开距离的话龙卷风也会逐渐消失。BOSS蓄力时是攻击的好机会。第二阶段时，龙卷风不会因为距离而消失。
回旋斩	BOSS会在将剑置于身后蓄力，此时要第一时间防御或拉开距离。回旋斩对身体周围都有判定，而且会有小幅度的移动，甚至还能飞起来命中空中的卡比。
剑阵	BOSS会跳到空中挥剑，此时地面会出现洞穴，然后会伸出巨大的剑刃。跑到洞穴间的缝隙处可以躲开攻击，还可以对无防备的BOSS进行攻击。第二阶段，BOSS会连续使出三次剑阵，如果来不及跑到安全区域则防御挡下。
剑气	BOSS会举剑蓄力，然后释放出剑气，漂浮起来就可以躲过。第二阶段，剑气会增加至六道。
刃气合一	BOSS会让平台一端伸出巨大剑刃，然后连续释放出三道剑气。拉开距离漂浮在空中就不会被击中。在第二阶段，会增加剑刃的数量。
天外飞仙	BOSS会跳到空中然后消失，之后会连续两次飞向卡比用剑突袭。待其靠近时用滑铲躲开即可。
对空剑刺	当卡比跳到BOSS头上时，BOSS就会向头顶刺出一剑，必须保证足够的高度才能躲开。从近距离跳过BOSS头顶引诱它使出这一招，还可以制造一瞬间的破绽。
突刺	BOSS会冲向卡比使出突刺攻击。防御或跳起躲开。

第二阶段追加招式:	
镜中骑士	BOSS会分身并躲进三面镜子里，三面镜子快速切换位置后，BOSS及其分身会对平台发动斩击，此时正是攻击的好机会。BOSS的真身的动作跟分身有些不同，而且斩击后会出现星星。如果不小心击中分身的话，镜子的碎片会追踪卡比进行攻击。
三重突袭	BOSS及其分身会带着火焰向卡比发起进攻，如果被其中一个击中，则剩下的攻击也无法避开。在BOSS袭来时滑铲躲开。
龙卷风·强	BOSS会跑到里侧，然后释放出三个龙卷风对卡比左右包抄。如果没有带无敌时间的突进技能，就只好活用回避躲过了。
对地剑刺	BOSS会跳至卡比头顶使出高速下落的剑刺。滑铲、回避或防御都可以。

▶▼从上到下分别是龙卷风、回旋斩、剑气的起手式，熟记起手式对于预判BOSS接下来的攻击至关重要。







セクトニア ソウル（第一形态）

“真·迈向格斗王之路”才会出现的最终BOSS。招式和故事模式中的最终BOSS十分相似，不过性能有些差异，要完全回避攻击十分困难。因此，在保证不会失去能力的基础上，应该以尽快击倒BOSS为目标，在BOSS使出麻烦的招式前尽快将战斗带至下一阶段才是明智做法。攻击BOSS放出的根茎、刺球、花朵，全部可以对其造成伤害，BOSS攻击时也是其露出破绽的时候。



第一平台招式:	
激光扫射	两朵花会背靠背一边移动一边发射出激光，激光会先扫向天空再扫向平台，站在两朵花的中间位置，待其往下扫时漂浮起来就可以躲过。
根茎突刺	版边会伸出根茎，当最里侧的本体发出指令后，根茎会变色然后刺向卡比所在的位置。在根茎攻击的同时滑铲躲开即可。另外，攻击根茎也可以造成伤害。
召唤小怪	BOSS会召唤出一只体型较大的杂兵，它会释放出恼人的光弹。将其吸入也无法复制任何能力，最好第一时间将其击倒。
红色种子	左右两朵花会同时对卡比发射红色种子，待其发射后滑铲逃开即可，吸入红色种子可以复制火焰能力。
花刃攻击·一式	花朵会化作利刃，一把会横扫平台，另一把则瞄准卡比所在位置斜砍下来。跳起躲过前者，而后者保持移动就可避过。
黑色种子	两朵花会向平台上扔出两个巨大的黑色种子，过一段时间它们会爆炸，吸入黑色种子可以复制炸弹能力。
激光喷射	两朵花会一起向着平台发射激光，逃到安全位置即可。
旋花飞击	花朵会化为圆盘状从里侧和表侧来回扫过，待其袭来时跳起即可，最后两朵花会一起旋转，锁定卡比的方向冲过来。建议原地防御或回避。
花刃攻击·二式	花朵会化作利刃，一把会横扫平台，另一把则瞄准卡比所在位置刺向平台。跳起躲过前者，而后者用滑铲就可以躲开。
花刃攻击·三式	即原女王蜂BOSS的花刃十字斩，花朵化作利刃瞄准卡比所在位置同时斜砍下来，保持移动就可以避开。

第二平台新增招式:	
激光交错	两朵花会分别从纵向和横向发射出激光，移动到激光的攻击范围外躲开即可。
刺球横扫	花朵会变成刺球横扫过平台，由于两朵花的移动有时间差，跳过下面的花然后站在地面即可避开。
花刃攻击·四式	即原女王蜂BOSS的花刃回旋斩，花朵化成的利刃会追着卡比使出回旋斩，保持移动就能避开。

第三平台新增招式:	
激光交错·改	两朵花会分别从纵向和横向发射出激光，两轮后四朵花会同时发射激光，漂浮在画面正中央就可以躲过。
花刃攻击·五式	眼花缭乱的复合技：两朵花会向两端平台发射绿色种子，吸入绿色种子可复制电流能力（卡比站在中央平台躲过）→花刃横扫过平台（向其反方向跳到两端平台）→两朵花向中间平台发射绿色种子（此时可以进行攻击）→花刃从另一侧横扫过平台（向其反方向跳起回到中央平台）→两朵花向两端平台发射绿色种子（仍然是攻击机会）。
三重激光	从BOSS本体会连续喷出三道激光，事先会显示激光的轨迹，避开即可。
花刃攻击·六式	四朵花会化作利刃，两把分别向着卡比的位置斜砍后，剩下的两把会用十字斩攻击，保持移动即可避开。
电弧扫射	花朵会两两一对制造出电弧，然后从下方和上方分别扫过平台，之后还会形成十字形的电弧，卡比需要在电弧间的空隙中跟随其旋转而移动。
刺球突进	两朵花会化成刺球，先攻击平台两端，再向卡比所在的位置袭来，保持移动来回避。最后还会追加花刃十字斩。
花刃攻击·七式	两朵花会化作利刃，使出花刃回旋斩，而另外两朵花则会喷出黑色种子。在正中央漂浮即可躲过。
刺球横扫·改	横扫时同样都是跳过了最下面的花就安全了，不过因为会来回扫射所以不要松懈，之后还会追加刺球突进。
花蕊突进	四朵花会依次突进到表侧，攻击的位置包括两侧和正中央，只要不站在一条直线上就可以躲过。
刺球发射	BOSS本体会将四朵花吞下去，然后化作刺球发射出来。单独发射的只要漂浮就可以躲过，同时发射两颗时要漂浮在正中间才能躲开。
黑色种子·改	四朵花会同时向平台发射黑色种子，着地后很快就会爆炸，尽快将卡比身边的破坏掉即可。

第四平台新增招式:	
电网攻击	四朵花会制造一个电网将卡比包围在中间，当它们拉开距离时就是要聚拢的时候，看准时机跳起来然后尽快躲到一边，因为后面还有一次上升攻击。
四重激光	与三重激光类似，只是BOSS发射两次激光会换一个方向再发射两次激光，同样远离其发射轨迹来回避。
花刃攻击·八式	四朵花会化作利刃，两朵花会横扫而过，另外两朵会使出十字斩。漂浮起来躲过横扫攻击后保持移动即可避开。
红绿花种	同样是复合技能，两朵花会以两端→中间→两端的顺序喷出绿色种子，而另外两朵花则会追着卡比喷出红色种子。留意绿色种子并保持移动就可以避开。
旋花飞击·改	用四朵花使出的旋花飞击，前面的横扫攻击在版边靠跳起避过，最后的两两大回旋则要看准花的旋转中心，漂浮在中间的空白地带才能避开。不然就老老实实防御吧。
花刃攻击·九式	四朵花会化作利刃，然后从左右两端横扫而过，保持上下移动来避开。



◀要完全避开的话十分考验玩家操作的招式，防御或者反击的话相对压力小一些。



■旋花飞击·改最后的攻击很难读出其运动轨迹。

セクトニア ソウル（第二形态）

不会变身还能叫最终隐藏BOSS吗？不能，所以便有了这个第二形态。但是，第二形态的火力相比起第一形态反而要弱。熟悉其攻击方式后可以很快将其解决。



BOSS招式:	
幻影突袭	类似幻影斩击的招式，BOSS的幻影不断突进后会在卡比的身边出现，并向周围释放出4个月牙状的飞刀，飞刀可以吸入用来反击BOSS。BOSS出现后滑铲即可避开攻击。BOSS第三次现身时会持续瞬移，并且释放两轮飞刀，需要注意。
粘稠雨幕	BOSS会化身成奇特外观的黏糊糊物质从天而降，可以破坏也可以吸入。要全部避开十分考验玩家的操作技巧。
召唤杂兵	幻影突进至平台时，召唤出会释放光弹的杂兵，且一次会召唤两只。最好尽快将其解决。
召唤工蚁	幻影突进至平台时，召唤出不同颜色、拥有能力的杂兵，且一次会召唤好几只。失去能力时可以利用它们来刷能力。
根茎突刺	与第一形态同样的招式，只是根茎的数量增加，而且会连续使出三次、从不同方位进行攻击。一边滑铲回避一边反击吧。
激光照射	平台上会出现魔法阵并释放出激光，呆在激光的缝隙间就不会受到伤害。漂浮在中间位置比较利于躲避。
火球下压	BOSS会化身火球，然后在表侧与里侧间跳跃，当BOSS有一个比较长的滞空时间时就是开始进行三连击了。用滑铲就可以躲开BOSS的下压攻击。
火球横扫	BOSS化身的火球会扫过整个平台，漂浮到最上方就可以躲开。
火球突进	火球会从里侧向卡比冲过来，同样是利用滑铲避开。

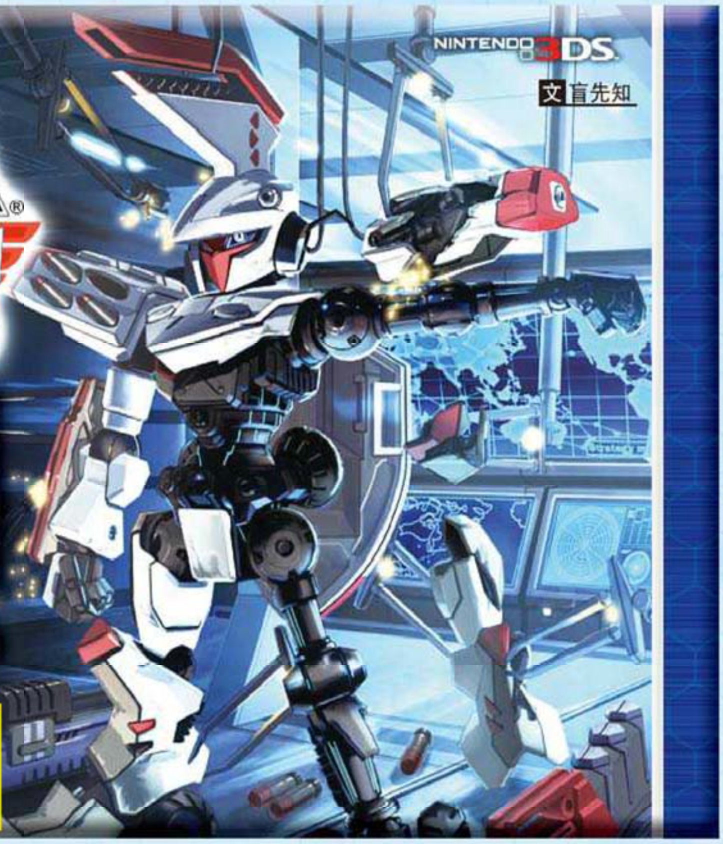


◀这一招有不同的落下轨迹，比起闪避，用突进技能将雨幕破坏会轻松许多。

ダンボール戦機ウォーズ WARS

NINTENDO 3DS

文 盲先知



在未来的世界中，一种叫做LBX的小型机器人玩具在全球范围内掀起了热潮，这种战斗机器人由于杀伤力过大而一度被终止销售，不过随着一种能够吸收LBX冲击力的箱子的发明，LBX以“箱中格斗”的形式再度回归到世人面前，这就是传说中的“纸盒战机”。本系列为Lv5社发售的游戏、动画、漫画、玩具综合系列，以轻松的剧情、明快的画面、帅气十足的机体和流畅的战斗赢得了不少好评。本作是根据系列的最新动画为背景而制作，玩家在游戏中可以和动画的主角一起展开学院中的战争生活。如果你对这个系列感兴趣的话，就继续往下看吧。

战略角色扮演 S·RPG	纸盒战机大战		
	ダンボール战机 ウォーズ		
Level-5	2013年10月31日	日版	1人
4980日元	无对应周边	推荐玩家年龄：全年龄	

系统详解

操作

战斗操作	
滑杆	控制机体移动
↑	切换武器
←、→	切换目标
A	冲刺
B	跳跃
X	选择敌人
Y	攻击，按住蓄力
L	防御/调整镜头
R	开启必杀技菜单
START	切换队员
触控屏	使用道具、下达命令、使用各种功能

战略操作	
滑杆	移动镜头，ABXY键也有相同的效果
L、R	拉大、缩小镜头
↑、↓	切换队员
触控屏	选择移动地点或攻击目标





战斗

本作的战斗系统在以往的基础上增加了即时战略游戏的玩法，使得战斗分为了两个层面：玩家开始每个任务时都会看到整个关卡的战术地图，这时玩家可以使用触控屏操作自己的角色或小队移动及攻击。和敌人发生战斗时，玩家可以看到战术地图上敌我双方单位在自动交战，这时如果玩家触摸下屏左上角机体头像旁的“VS”字样的话，就会进入动作战斗来手动控制该单位的战斗，战斗的双方就是刚才被触摸的玩家单位和其正在攻击的敌方单位，而他们的状态就是刚刚在战术地图上的状态。在动作战



斗时，战术地图上敌我双方的一切行为都处于暂停状态，玩家可以安心进行战斗。动作战斗结束后，战果会直接反映在战术地图上，如果玩家成功在动作战斗中打倒敌人，战术地图上的敌人也会消失。

在战术地图上，玩家在选择一个单位后直接点击空地即为命令它移动到该处，如果从单位身上画一条线出来的话，该单位就会按照这条线的轨迹来移动，遇到一些复杂的地形或是想绕过某些敌人时就可以这样操作。点击地图上的敌人会命令选中的单位对其展开攻击，根据机体装备的武器不同，攻击的射程、方式也不同，如拳套的攻击速度很快、狙击枪的射程很远等。

战场上敌人的单位旁会显示各种状态，显示向上箭头表示是强敌，显示向下箭头则表示战斗对玩家有利，箭头数越多，表示敌人越强/越弱，因为不同的机体属性克制不同，在一台机体看来是强敌的对手，选择另一台机体时可能就是弱敌，所以在战斗要积极地切换队员寻找合适的机会。头像旁有瞄准镜图标的敌人持有远程武器，可能会在很远的地方攻击无法还手的

玩家机体，一定要第一时间接近攻击。注明“RARE”字样的敌人在击破后可以获得设计图，一定不要放过。显示“DANGER”的敌人是非常危险的，接近后会强制进入动作战斗，只有分出胜负才能回到战术地图上。下屏的左下角有两个功能图标。点击秒表图标可以暂停整个战斗，玩家可以查看敌我状态，布置战术等，以防即时操作手忙脚乱。字母C的图标是必杀技槽，下文有详细的解释。

动作战斗和系列之前的战斗类似，玩家控制一台机体进行作战，攻击对手以获得胜利。游戏中的武器种类很多，不同的武器按Y键的攻击方式不同，如冷兵器多为直接的近战攻击，在攻击时向不同方向推滑杆还能展开各种追击；枪械类在打空弹夹后需要再按Y键装填弹药；比较特殊的是狙击枪，按Y键为打开瞄准镜，再按Y键才是射击，想要退出瞄准需要按B键。无论哪种武器，在攻击时都会消耗屏幕下方的“战意槽”（テンション），战意槽在攻击、受身或冲刺时会消耗，不做这些动作时会急速回复，如果不小心将其耗尽的话机体会进入战意不足状态，这时机体的移动方式只有步行，所有攻击都只能造成极少的伤害，对玩家非常不利，一定要尽量避免。反之，当敌人战意不足时，就是对其展开攻击的好机会。玩家在被连续攻击打飞时，屏幕上会提示玩家按B键来受身，而被击倒时玩家也可以按滑杆+B键来向某个方向翻滚并起身，避免被进一步追击。另外，在进入动作战斗时，游戏会提醒玩家是否使用BA卡，使用后必然会得到敌人部件或武器的设计图，每个任务中可以使用3次BA卡，玩家需要好好把握机会。



必杀技（必杀ファンクション）是战斗中非常关键的一个要素，玩家的单位在造成或受到伤害时都会积攒屏幕左下方的“C”槽，在战术地图上积攒得较慢，而在动作战斗中积攒得极快。满足必杀技的使用条件时屏幕上会提示玩家按R键打开必杀技菜单，再按ABXY来选择想要使用的技能即可。每个必杀技消耗的C槽、伤害属性都不一样，而且都有其对应的武器，必须装备对应的武器才能使用相应的必杀技。同时，必杀技的也有不同的类型：标明“必”的为普通的单体攻击必杀技、“强”代表技能的效果是强化自身、“射”表示该必杀技是长距离技能、“超”表示这个技能是范围攻击技能，无论在战术地图还是动作战斗中使用都能对大范围的敌人造成伤害，在动作战斗中使用时这种必杀技不会立刻生效，而是需要一定的准备时间，准备时间内被击飞或击倒的话，必杀技就会中断。“超”类型的必杀技在游戏中非常实用，在战术地图上战斗时，两个单位分别使用大范围必杀技能够有效地清理大片杂兵，这里尤其推荐“ブラッディレイン”和“フルビットバースト”这两个单手枪的必杀技，两者的威力都相当高，前者在游戏初期不久就能获得，可以一直用到游戏后期；而后者的伤害范围极大，在战术地图上使用有着极佳的效果，加上我方队员中擅长使用单手枪的角色不少，使得这两个技能有很多人都能学会并用上。必杀技的获得方式有两种：角色在升级时，会领悟特定的必杀技；其他角色对主角的亲密度升级时，也会把特定的必杀技磁盘作为礼物送给玩家，玩家可以消耗磁盘为主角或其他角色学习。游戏中，敌人也会使用必杀技，在战术地图上，敌人使用必杀技时，玩家可以选择用动作战斗来反击、用必杀技来反击或硬吃；而在动作战斗中，系统会给玩家侧移、跳起和格挡三个选项，看准敌人的必杀技类型来选择应对手段吧。



机体与武器

作为机器人主题的游戏，对机体和武器的打造是游戏的重头戏之一。本作中LBX的核心骨架是固定的，玩家只能生产和调整装甲部件（アーマーパーツ），装甲部件分为头、躯干、左手、右手和腿脚5个部分，将5个部分组装起来，再拿上武器，就成了可以战斗的LBX机器人。游戏中的部件共分为四种类型：能力平均的骑士型（K型，ナイトフレーム）、轻量级的强袭型（S型，ストライダーフレーム）、重装甲的搏击型（B型，ブロウラーフレーム）以及野兽般的猛兽型（W型，ワイルドフレーム）。每个部件上都有几项属性：部件的LP和DF在制造时只会显示其等级，加上机师的熟练度加成后才会换算成数值；每个部件上最多可以插3个A类芯片和2个B类芯片，A类芯片多为提供各种防御属性或地形适应性，B类芯片多为增加武器攻击速度。

根据芯片或部件的图标，玩家可以看出机体的特性。不同地形的图标表示机体对此种地形的适应性比较高。不同武器的图标表示机体使用此种武器时攻击速度会上升。游戏中共有斩、贯、冲三种物理属性攻击和火、水、雷、光四种自然属性攻击，标有相应属性图形并有一把剑的图标代表攻击具有此种属性，而带有盾牌的图标表示对此种攻击有抗性。在战斗中，玩家在战术地图上近距离观察敌人时就可以根据血条旁边的图标看出敌人的攻击属性和防御弱点。

游戏中的武器共分为剑、矛、拳套、锤子、单手枪、双手枪、火箭筒、盾牌和特殊等几种，每种武器的特色不同：剑的攻防两端都比较出色，可以装备剑盾提高防御，或是双手持剑玩二刀流提高攻击速度。矛是冷兵器中攻击距离最长的，同时也能装备盾牌。拳套的攻击力不俗，并且攻击速度极快。锤子攻击力极高，不过装备后空中跳跃次数减1。单手枪包括单发枪、机关枪、散弹枪三种，攻击的速度不同，并且支持副手拿盾或双枪，双枪时弹夹的容量会变大。双手枪同样包括单发枪、突击步枪、散弹枪、狙击枪几种类型，并且装备时空中跳跃次数减1，其中狙击枪有特殊的操作方式。火箭筒能够发射带有跟踪效果的高威力弹药，但是也会降低跳跃能力。MGS为机体附带的特殊武器，像是后期的主角机ドットブラスライザー所带的MGS武器就可以转换单手枪、双手持剑和盾矛状态。

这里比较特殊的是一种名为“武器腕”的部件，这种部件作为LBX部件开发，直接装备在机体双手的位置，不过它带有武器效果，普通攻击和拳套类似，但是大多带有一些特殊的效果。

生产装甲部件和武器需要在实验室中进行，当剧情发展到一定程度解锁实验室后，触摸下屏的“ラボ”图标即可打开实验室界面。实验室中的功能有三项：武器开发（ウェポン开发）、部件开发（アーマーフレーム开发）、商店（ショップ）。获得设计图后，并且实验室达到相应的等级，就可以作出特定的武器或机体部件。实验室有自身的等级，在世界地图中占领有实验室的据点，就能提升实验室的等级，随着等级的升高会解锁一些图纸和道具。同时，能够提升研发的等级的还包括各种武器和LBX基础，只有相应的项目达到了特定的等级，才能生产相应的武器或装甲部件，如通过密码得到的アキレス・ディード图纸就需要LBX基础等级达到4以后才能生产。另外，在商店中玩家可以购买一些战斗中可以使用的道具来帮助战斗。



角色

能够将形形色色的角色作为同伴来收集算是Level-5社游戏的一大特色了，游戏初期玩家只能和同班的同学们并肩作战，流程进行到一定程度之后，玩家可以在神威岛上寻找特定的机师，一番谈话之后再付出相应的资金，就可以把他们招至麾下一同作战了。可雇佣的角色由玩家占领的据点来决定，很多据点的信息中都说明了在攻占这个据点后就能够雇佣哪些角色。一些动画剧情中的角色会随着游戏剧情的推进成为可雇佣状态。在游戏菜单中，玩家选择“LBXプレイヤ-リスト”一项可以查看可雇佣和已雇佣的伙伴名单，多雇佣一些机师可以壮大自己的队伍。



角色的属性非常简单，每个角色都有自己擅长的武器，在使用自己擅长的武器时攻击速度会上升。每个角色也都有对K、S、B、W四种类型的熟练度，对某种类型熟练度越高，装备这种部件时的LP和DF就越高。每个角色在初期时都有自己熟练度较高的类型，不过通过战斗的积累，玩家也可以改变角色的类型，甚至所有机体全练、做到全能也不是不可能。这里要注意的是，主角的后期机体ドットフェンサ-系列为B型，所以在流程中可以适当练一下B型的熟练度，或者全程都使用B型机体即可。

除了主角外的所有角色还有一项亲密度属性，每次出战时都会增加，每次亲密度升级时都能获得角色的必杀技磁盘。

联机对战与排位赛

在流程进行到一定程度之后会解锁联机与排位赛功能，在下屏选择“通信”即可使用这些功能。在通信对战中，玩家可以和最多5名好友一同展开3V3的动作战斗，战斗时间、场景、胜利规则等都可以自由选择。而排位赛是系列的传统项目了，玩家进入比赛时排名垫底，需要挑战排名靠前的对手来提高自己的名词，从而解锁更多的对手和获得更好的奖励。排位赛的内容在初期并未全部解锁，需要玩家将游戏通关，并获得一定名次之后才能解锁BOSS战、里排位等大量要素，还有Level-5其他游戏中的角色前来客串。这里后期战斗的难度相当高，玩家可以选择和朋友联机一同挑战。



密码

通过初回特典或联动可以获得几个密码，在主菜单的パスワ-ド一项里输入后，能够得到机体的设计图，右表为已知的密码：

密码	
密码	获得机体
はいじあうましお	アキレス・ディ-ド（アラタ专用カラ-）
びむじほふなりぬ	ドットフェイサ-T-A、バル・スパロスT-O、オ-ヴェインT-M

流程攻略

降临战场之日

公元2055年，一种叫做LBX的小型机器人成为了风靡世界的远动。在这个世界上，有一所名为“神威大门统合学园”的学校。我们的主角在前往学校的船上，遇到了同样是新生的濑名アラタ和星原ヒカル，アラタ提出要和主角切磋切磋，那就先拿他练练手、熟悉一下游戏的战斗操作吧。战斗过后，アラタ还会提示主角进行战场操作的训练，跟着他的提示，点击地图上LBX的图标来选择，再点击地面来移动。地图上有闪烁的光点表示该位置隐藏有道具，移动到附近就可获得。

来到学校之后才发现，原来神威大学是整个一座小岛，这座小岛上的建筑都特意建设成了60年代的风貌，为的是以当时日本人民的奋进精神来激励学生们努力上进。这里就进入了AVG模式，玩家可以通过按Y键来开启调查模式，用触摸屏或十字键将光标移动到可调查的位置时会出现放大镜图标，再按下A键即可调查，移动到NPC处是则会出现对话图标，按A键就是进行对话了。退出调查模式后，可以在下屏选择移动的地点，能够触发剧情推进的位置会有“！”标记。

在学校门口，门卫要求众人把自己的LBX上交。在和出门迎接的校长一番寒暄之后，濑名和星原得知自己被分到了2班，而主角则是在3班，众人前往各自的教室。在教室里主角遇到了班主任日暮真寻，和班级众人一番寒暄，再上过课之后，日暮老师让主角前往校庭来为其讲解学校的规矩，正好遇到了濑名、星原和他们的班主任美都玲奈也来讲解，在美都老师的带领下，众人进入了时计塔的地下，见到了隐藏在地下的庞大战争系统。美都老师告诉大家，参加战争是每个学生必修的功课，全校所有学生被分为30个国家，在二战时期的背景设定下，在每天下午的“战争时间”（ウォ-タイム）使用LBX进行战争。这个“第二世界”（セカンドワ-ルド）的环境、地形等要素全部采用了模拟现实的技术，而军力配比、国土资源等也全部是按照现实中的设定来进行，这样做的目的就是为了模拟世界战争的情况，以备现实中战争的发生。跟着日暮老师来到自己国家ハ-ネス的司令室后见过了国家的司令官海道ジン，再从老师手里领到一台泛用性的LBX，然后就可以进入战斗了。这里玩家可以看到世界地图，主角的假想国ハ-ネス位于南美洲的一角，地图上以蓝色的点标明了我方占据的据点，红色的点则是敌方据点，使用滑杆可以移动镜头，十字键或是直接点击屏幕则可以进行移动。会触发剧情的关键点上会有“M”或“！”的图标来表示。主角的第一个任务就是和同班同学乾カゲトラ、金箱スズネ和支援古城タケル一同进攻据点オアシス8。

进入战场后，乾同学会讲解战斗的方法。本关中的敌人实力很弱，乾的机体能克制其中大部分，主角和金箱在旁边辅助攻击即可。玩家可以利用出现VS字样的机会进入动作战斗，从而使用BC卡来获得设计图，关底的BOSS机体实力也不强，进入动作战斗后围攻之即可。完成关卡后回到校门口遇到了濑名同学，和他对话过后，跟几名同班同学一起离开学校回到宿舍ダック庄。调查宿舍门后进入宿舍，和宿舍长打过招呼后来到自己屋里，古城同学会询问主角是否想要将自己的LBX涂装成自己国家的颜色，要不要改就看玩家的爱好了。他还告诉玩家，邂逅通讯功能已经开启，玩家回到宿舍屋里时，可以看到自己邂逅通信到的其他玩家，并且能够展开对战，获得的话可以获得设计图。一天结束后，如果没有什么事情做想要推进剧情的话，就可以点击宿舍界面下屏的“次の日”按钮开始新的一天了。不过玩家可以四处逛逛调查一下，在一些场景中，调查某些地方可以获得LBX的部件。



战争时间

一天过后，小队中的众位同学已经在宿舍门口等待主角了，来到教室进行授业，课堂之中讲解了机体的毁坏（ロスト），在战斗中，机体受到伤害被完全破坏的话，操作者就如同战死一般必须退学。要避免毁坏，需要进入逃出态势（エスケープスタンス），进入5秒后操作者就视为顺利逃脱，避免了毁坏的下场。下课后来到司令室，开始战争时间。这次作战的目标是ニーズシティ，主角所在的01小队负责从西方推进，攻击西南区域，02小队和03小队分别攻击北方和东南区域。进入世界地图后，海道又为大家讲解了一些地图的系统，在世界地图上，玩家可以来到以往的关卡中进行自由战斗或是重新进行任务，不过自由战斗、重新进行任务和进行新任务都会消耗一定的WTC，全部消耗的话本日的战争时间就结束了。

这次的任务是占领敌人的据点，在战场中标有“FLAG”字样的占领点，让LBX处于其附近一定范围内就会持续增加占领值，区域中的友方机体越多，占领值增加得越快。本关中的敌人位置很分散，想要直接过关的话可以直取旗点，不过地图右上方有稀有机体和一个道具点，下方还有两个道具点，敌人的能力都不算强，可以轻松搞定。占领旗点时最好及时排除周围的敌人，有敌人存在的话占领值会增加得非常慢。占领了城市之后，实验室功能就向玩家开放了，同时玩家也可以对队伍进行编成或是输入密码来获得新机体。这时玩家可以四处逛逛进行一些对话，或是直接睡觉推进流程。



新的一天开始后，玩家可以前往LBX冢来和猿田老师进行特训，以更换自己擅长的武器种类，玩家只要在战斗时使用目标武器并获胜即可更换。在教师上过课之后前往司令室，这次的任务可以选择有实验室的グレスト山地，也可以选择今后作战的必经之路アカマ沙漠。前者关卡中地形多为山地，使用双足系机体移动起来比较便利，而后者中沙漠地形很多，采用履带系的腿部元件有很高的效率。这两个关卡需要两天来完成，完成之后前往商店街的咖啡厅，在这里和2小队的无敌ギンジロウ一行人互相做了介绍后，又定下了“看谁能先攻下エンカ古代遗迹”的赌局。要攻打古代遗迹，先要通过ニコルド草原，草原中的敌人实力比之前关卡中的强上不少，建议玩家用前期积累的资金改造一下手头的机体，尤其是可以提高一些防御力。古代遗迹的战斗中，无敌同学会和玩家比试推进的速度，玩家需要赶在他之前到达并占领旗点才算成功完成任务。大方地承认了自己的失败后，无敌同学在咖啡厅把自己的必杀技数据盘交给了主角一行，从这里开始，玩家就可以使用数据盘来更换自己的必杀技了。

上一个任务完成后，玩家会发现没有特定的战斗任务，这时就需要玩家向周围拓展自己的领地。周围的几个据点都有实验室，玩家可以趁机提升一下各种武器的等级，从而生产一些威力更强的武器。在攻占几个领地之后，玩家会在司令室里遇到紧急事态，第三小队在南美洲最南端グランデの港的侦查任务里中了陷阱，被敌人的狙击部队围困，3天内都无法逃脱，主角一行需要打通前往グランデの港的路线。一路上的关卡中敌人都不算太强，最高等级只有15级左右，只有个别敌人非常耐打，进入动作战斗来解决是个效率很高的方法。其中在溪谷中，主角一行会遇到炮台类敌人，这种敌人的攻击力和攻击频率一般都非常高，与其正面硬拼很难有好结果，建议观察其射程，利用死角来进攻。

在グランデの港的任务中，玩家要进行小队作战，和之前的个人战不用，小队作战中，战术地图上显示的图标并非代表一个角色，而是代表一个小队共计3人，受到的伤害都是针对小队全员的。在战术地图上交战时，使用的武器、必杀技等数据都是队长的，而在动作战斗中则和通常一样是3人作战。小队作战中进入动作战斗时，不再会使周围敌我队员全部加入战斗，而只是1小队对1小队的战斗。任务的难度比较低，主要是让玩家适应一下小队战斗，让主角小队来到右上角就可以触发剧情，班级全员进行了精彩的战术配合，救出了第3小队的成员，之后玩家只要将右上方和右下方出现的几个增援干掉，就能顺利完成任务。任务完成后，第2、3小队的队员全部加入了队伍，玩家可以在“编成”菜单中对他们进行自由组合了。

入侵者 强盗

赢得了这一战之后，主角在学校中名声鹊起，原本不被人看好的小国ハーネス也成了具有一定实力的国家。同时，向北美洲方向扩张的关键据点サディアナ草原解锁了，任务初期地图上只有数个敌人，可是待主角一行向前推进后，地图却出现了一群神秘LBX，三下五除二就将敌人全灭，面对这些神秘机体，主角一行也只能硬着头皮上了。游戏中敌人的实力没有动画表现得那么强，在高台上的神秘机体我方无法直接攻击，将所有其他机体都消灭后他就会离开。回到司令室后，日暮老师和海道司令也表示不知道神秘机体的来历，这些机体的数据并没有在模拟世界中登陆，因为他们残暴的作战手段，司令决定把他们称呼为代号“强盗”（バンデット）。完成这个任务后，我方实验室的LBX基础等级会提升至2级，可以作出不少更高级的机体部件了。

接下来的任务是攻打ゴールドバレー基地，任务中的地图上有两个威力很强的炮台，强烈建议从左上方的山路进军，绕开炮台的范围，直取右上方的旗点。过关之后开启了雇佣系统。再来到世界地图中可以发现北方有数个据点的锁定已经解开，玩家可以向这些据点逐个推进。在一些地图中，玩家可以看到标有“GATE”字样的机关，将其摧毁后，可以使附近的门打开，从而创造出新的行进路线。这些据点有一些带有武器等级的实验室，在攻占之后就能将剑、拳套等武器提升至2级，做一些高威力武器给队员们换上吧。

在攻占几个据点之后，大门校长在学校中召开师生大会，声明本月是战争时间强化月，进行战争的时间将延长一倍，也就是说现在的WTC上限将变成20点，每次战争时间内都可以进行两次任务了。这时，海道司令也为队员们布置了新的任务：拿下北美洲最北方的关键地点フェンレス雪原。附近的关卡难度比之前有所提升，尤其是一些敌人的攻击力变得比较高，建议每次出战之前都检查一下药品是否带满，在战术地图上，使用单体回复道具就能回复整队的HP，效果相当不错。フェンレス雪原的地形以雪地为主，动作战斗时会明显感觉到打滑，关卡中初期的敌人实力很弱，不过在主角一行接近旗点时出现了大量ロシウス联合机体，其中还包括学校最强的机师“紫色恶魔”法条ムラク，眼看来不及逃脱的主角就要被他击毁，第四小队的鸿森シ



スイ及时出现用必杀技为主角赢得了时间，从而顺利逃脱。虽然任务失败，但是好在我方并没有人员损失，为了壮大前线的实力，海道司令命令第四小队也加入前线作战，记得把他们编成到队伍之中哦。放学之后在宿舍里，主角又遇到了濑名同学和星原同学，得知濑名是学校里第一个能对紫色恶魔造成伤害的人后，众人都对他投以羡慕的眼光。濑名放出话来：一定要攻下紫色恶魔所把守的据点——ギガントの壁。

大战过后又回归到四处占领据点的阶段，当前可以占领的据点相当多，玩家可以按其中实验室的分布来逐个击破。战斗进行到一定阶段后的一天，众人在天台上讨论战术时遇到了ロシウス联合的デスワルズブラザーズ小队成员，互相一番挑衅之后众人也认识到了敌人的强大，众人回到司令室，正好遇到这三人前来袭击我方据点。据点的防御战没有战术地图，直接是小队对小队的动作战斗，把我方最强的队员编入一个小队，和对方展开对决吧，三名敌人的实力远没有刚才打嘴炮时那么强，快速接近他们后，他们高威力的火箭炮就无处发挥，很容易解决掉他们。虽然之前和他们有过争吵，可以把三人组的机体击坠，他们被迫退学后，众人还是觉得于心不忍，在战争时间结束后前往港口看望即将离开的他们。一番谈话过后，众人认识到即使整个战斗是虚拟的，可战争仍然是残酷的，战斗过后总会有人要付出代价。剧情结束后，地图下方的大量据点都解除了锁定，玩家可以通过太平洋向澳洲方向扩张。于此同时，北美洲的战局发生了很大的变化，アラビスタ同盟占领了假想国クルセイド的根据地，于是クルセイド作为假想国被彻底消灭，原属的所有机师也都被转入了アラビスタ同盟麾下。这里有大量据点被解锁，玩家可以自由选择向哪个方向推进。可是在课余时间里，众人看电视得知，现实世界中的某个国家突然宣布解体并且并入了另一个国家，而这两个国家的位置恰好和第二世界中刚刚发生变故的两个国家位置完全相同，众人开始怀疑这是不是巧合……



同盟军

由于アラビスタ同盟势力的扩张，主角一方不能再坐视不管，于是司令下达了进攻リバーエンドブリッジ和グレートリンク湖的任务。这两个据点的敌人实力不强，后者还有LBX机体实验室，一举拿下之后实验室的机体等级能够升到3级，这下又能提升机体的实力了。在前面的战斗中，玩家应该已经积攒了不少设计图，这时就可以生产一批3级的LBX部件了。于此同时，ギガントの壁被攻占，众人非常惊讶：濑名竟然将紫色恶魔打败了。不过主角在放学后遇到了濑名，从他那里听到了不一样的故事：在ギガントの壁的战斗中，濑名和法条被神秘机体击落悬崖，法条告诉濑名，他马上就要成为司令官，并且打算一步步成为整个虚拟世界运营方的成员，目的是拯救在这个世界中奋战的学生们。而学生们参加的所谓“虚拟战争”其实是真实世界中的代理战争，其中所有的战果都会在现实中反映出来。回到宿舍将这个情报告诉了同班的众人，众人决定第二天找老师们问个清楚。第二天，日暮老师和海道老师在听取了众人的陈述后对这个问题不置可否，只是说需要更多的调查，接着就让众人继续在第二世界中继续征战。玩家这时可以在北美洲地区和澳洲地区开始战斗。和平时一样的战争很快就结束了，众人离开学校之后，学校的角落里却闪出一个人影，这个名叫伊丹キョウジ像是在向什么人汇报着一些事情。

在北美的一部分据点被主角一行占领之后，海道司令将下一步的目标定在了亚洲的グリーンバース湖，向这个据点推进的路上有很多水路和雪地地形，同时关卡中也会有大量的炮台，强烈推荐带上一名擅长使用长距离狙击武器的队员，可以在炮台的射程之外将其解决，从而避免因为在水中移动缓慢，无法接近炮台而受到大量伤害。来到欧亚大陆后，敌人的强度一下子提升了数个档次，建议玩家先不要直接前往，而是把北美、南美和澳洲的部分据点打通，积累出各种武器的等级，开发出高级部件、武器，最后再攻略欧亚大陆。尤其推荐玩家攻打带有LBX实验室的ケインズ工场地带，获胜之后就可以将LBX机体等级提升至4级。4级之后，输入密码得到的几种机体都可以开发了，这些机体性能不俗，这里推荐插好各种防御芯片，再安排好对应机师特长武器的攻击芯片，为之后的难关做好准备。完成目标的路上有几个关卡需要注意：ペトロフ工场地带中，敌人的三个旗点在海里的船只上，每个旗点都有一名BOSS级敌人和一个炮台把守，敌人的火箭弹威力相当高，需要做好冲属性的防御；イオナ冻土里左上方的区域被地雷和炮台包围，将其他地方的敌人全部清理后，这里还会出现大量的敌人增援，不要为了贪恋里面的道具点而把单只小队留在这里。グリーンバース湖的战斗更是艰苦，任务初期敌人都分布在小岛上，小岛的路口被地雷和炮台封锁，需要玩家使用狙击机体击破炮台，或是从背面迂回上岛作战，初期敌人全部消灭后，海中还会出现大量强力增援，需要注意队员们LP的回复。

攻占了グリーンバース湖之后，海道老师和美都老师在司令室里交流了信息，确定了他们的计划进入了新的阶段。第二天上学时，众人在校门口遇到了濑名同学，他似乎有什么目的般的，不断要求要见ハーネス的司令官，不过主角一行人以国小实力弱为由，并不愿意暴露司令官的身分。这时和学校各处标有叹号标记的同学对话，得知现在有很多学生都在猜测司令官的身分。一行人来到屋顶秘密商讨时，之前出现过的神秘学生伊丹出现在众人面前，似乎窃听了众人的情报。战争时间内，玩家再次进入了自由征战阶段，可以有目的地攻打一些自己擅长武器的实验室，从而获得更好的武器，或是刷刷之前打过的关卡来赚钱，毕竟生产新部件的开销还是相当大的。

某天在课堂中时，主角一行人收到了“放学后在司令室集合”的信息。在司令室里，众人发现濑名、星原等ジェノック国的学生都在司令室里。正在惊讶之时，海道老师和美都老师宣布：ジェノック和ハーネス从今日起结为同盟。同时，海道老师也告诉众人，他们之前的猜测是正确的，第二世界并非是单纯的模拟战，而是现实中的国家之间进行的代理战争，每位同学的战斗，都决定着现实过一个国家的命运。但是这样形式的代理战争，正是为了和平而设计的。现实中的国家间，在遇到无法解决的问题时才会发动战争，但是无论胜负，战争都会对双方造成不可挽回的损失。所以第二世界中的战争可以用来解决国家间的问题，又避免了真实战争对人们带来的痛苦，整个系统运营3年以来，现实世界中一次战争都没有发生过。在众人都对此赞叹不已时，金箱同学却一语中的：同学们来这所学校的目的是成为强大的LBX机师，并非是现实中政客们的代理战争工具，说着就扭头跑出了教室。主角和乾同学一路追着金箱来到屋顶，在屋顶上遇到了ジェノック国的ロイ同学，他告诉众人，他的祖国从古至今都在争夺领地的战乱中度过，每一天的生活都充满了枪炮声和痛苦。某一天他发现国家的领土争端在不知不觉间，不费一枪一弹地解决了，自己的祖国再也没有发生过战争，和平真的降临了。和之前枪炮轰鸣的日子相比，这样通过代理战争得来和平的生活其实也是很美好的。众人感悟到：代理战争并非只是游戏，同学们用自己的双手确实为世界带来了和平。



觉醒－OVERLOAD

两个国家结盟后，要面对的头等大敌就是**ロシウス**联合。想要进攻他们的腹地，先要保证补给，海道司令为主角下达命令，攻打澳洲的数个据点来确保补给路线。于此同时，有“同伴杀手”之称的东乡**リクヤ**加入了主角的队伍，在战斗时会作为第5小队出场。从这时起，战斗的失败条件会变成“主角被击坠或东乡被击坠”，由于玩家无法调整东乡队伍的配置，所以在战斗时最好不要让他面对太强大的敌人。好在东乡小队的道具会在每个关卡开始时自动补充，看他血量不足时就赶紧后撤使用道具吧。任务的关卡中，**マグオ－ク**火山地带里有大量熔岩地形，从上面走过时机体的LP会快速下降，所以这一关中不要因为想抄近路就从熔岩里走，很可能走一半就出不来了……**ワルド**里初期的敌人很好对付，不过在全部消灭后会出现大量增援，这些援军躲在地图上方的加农炮背后，要绕过或摧毁火力强劲的加农炮之后再进攻。**ラリンガシティ**中，只要占领了地图正中央的旗点即可胜利，关卡开始时就会有大量敌人向中央移动去支援旗点，玩家只要能在他们之前赶到旗点就能轻松获胜。

镜头一转，在校长室里，东乡向他的父亲汇报着主角一行的情况，并且向他保证一定会守护第二世界的秩序。原来他的父亲是这个国家的总理大臣，他手下的小队队员都是总理大臣派来的。由于为了保护他的LBX中隐藏的“寄生钥匙”（**パラサイトキ－**），才会有那么多的同伴为他作出牺牲，从而让他背上了“同伴杀手”的名号。东乡在父亲的保护下，觉得父亲认为他没有能力，因而感到非常沮丧想要放弃LBX机师的身分，在众人的鼓励下，他终于振作了起来。所谓的寄生钥匙是一个程序，在整个第二世界中一共有三段，隐藏在不同的LBX里，如果能够集齐三段程序，就可以打开第二世界的管理区域——失落之地（**ロストエリア**）。而被称为“强盗”的谜之机体，就是为了抢夺寄生钥匙才在第二世界中大杀特杀。根据强盗每次出现时都会发生的电波干扰，海道司令开发出了预警装置，能够侦测到强盗来袭。



在确保了补给路线之后，我方正式开始了对**ロシウス**联合的攻击。第一个目标是**デスフォレスト**，这个据点由紫色恶魔法条把守，可是在战斗进行到一半时，海道就侦测到了强盗的出现。强盗不仅用大量机体占领了整个战场，而且使用一台大型LBX侵入了基地的内部，主角、濑名和法条三人合力对大型LBX展开了攻击。这是游戏里的第一场大型BOSS战，难度比较低。BOSS的身体分为躯干、左手刀、右手刀、核心等几个部位，无论攻击哪个部位都可以对BOSS造成伤害，不过这些部位基本都需要玩家跳起来攻击。BOSS的主要攻击手段包括：胸前发射光线扫射面前的区域，只要躲在背后即可躲开；双手持刀旋转可以用跳跃来躲开；用刀刺入地下的招术只要躲开刀的落点即可，还可以顺便对刀展开攻击。BOSS的血量不多，注意使用道具很容易就能将其击败。击败了大型LBX后三人逃出了基地，BOSS被击毁后产生的爆炸将整个据点夷为了平地，可是在一片废墟中，仍然出现了几台敌人的机体挡在面前，其中一台拿着镰刀的黑色机体似乎是伊丹同学在驾驶，它的实力极强，三人合力也占不到便宜，战斗中，敌机使用必杀技命中了法条，千钧一发之际主角和濑名觉醒了“过载”（**オ－バ－ロ－ド**）能力，实力得到了极大的提升，在战斗中不仅战意槽无限，而且周围敌人的速度变得缓慢。虽然靠着不明所以的能力击退了敌人，可是过载的副作用却在战斗后显现了出来，主角和濑名都因为大脑负荷太大而昏倒，被送入了保健室。于此同时，伊丹和一群白发少年在屋顶上似乎又在密谋着什么……

第二天，校长在学校中召开了大会。他先是告诉大家，一位新老师**セレディ・クライスラ－**加入了学校，新老师看样子年龄很小，但有着天才的头脑，由于对LBX的发展作出了杰出的贡献，才能够来到神威学校做老师。这位老师宣布在学校中成立一个新的班级，也就是在第二世界中成立一个新的假想国**エゼルダ－ム**。他打算根据各位学生的成绩来挑选人员组成这个特殊的班级，而他所选择的，正是之前在屋顶上密谋的伊丹和几位白发少年。他们的目的，似乎正是寄生钥匙和失落之地。

真相大白

回到第二世界中继续征程，这时新假想国**エゼルダ－ム**已经开始在地图上扩张了。**エゼルダ－ム**的据点在地图上以黑色表示，这些据点中的战斗难度都非常高，不仅敌人的属性高，而且AI也得到了一定的提升。玩家在提升自身实力之前最好不要贸然攻击。其他位置可以攻击的据点很多，这里仍然建议挑选自己常用的武器对应的实验室来攻打，一边扩大领地，一边增强队伍的实力。完成了一天的战斗之后，主角和濑名前往保健室看看之前过载引发的副作用情况，据日暮老师说两人没有太大的问题，当时的昏倒是极度疲劳引发的反应。海道老师向大家讲解，过载是一种将大脑性能大幅提升的能力，由于思维和反应速度极快，所以看周围的景象就像是在看慢镜头一样，不过代价就是对身体的负荷极大。海道老师也拿出搭载了能够适应过载操作的机体设计图，不过这样的技术需要实验室的LBX基础达到6级才能实现，所以下一步的任务目标就是夺取有着LBX实验室的据点。地图上的目标地点有四个：欧亚大陆北部的**ノ－レンヴィ**港区、**シンニコス**冻土、中亚的**エンプルテン**火山地带和非洲东部的**サ－ベル**峡谷，玩家可以自由选择目标，但是前三个据点离我方现有的领土比较接近，可以选择其中两个攻打即可将LBX基础升至6级。从这时起，大部分没有旗点的关卡中，在消灭初期全部敌人后都会遇到敌人的增援，有时敌人的增援力量会比之前的炮灰们强上几个档次，一定不要看到敌人数量少就掉以轻心。同时也要记得经常存盘，否则万一运气不好挂掉就得读档再来了。



在打下数个据点后，主角和濑名依然在做着练习，想要自由掌控过载的能力。正在他们练习之时，伊丹突然现身，并且邀请他们加入**エゼルダ－ム**。伊丹告诉二人，自己的国家能够将二人的能力完全发挥出来，不过二人没有接受他的诱惑。在拿下任意两个任务据点之后，我方终于能够制造出强力的机体了。不过到了第二天，新型机仍然没有造好，在守卫**エンカ**古代遗迹的战斗中，主角不能直接出击，濑名也使用了他的旧机体出战迎击敌人。

本关中敌人会在开始一拥而上，如果玩家实现让角色带上范围攻击的必杀技的话可以迅速将杂兵清理掉。消灭杂兵之后，伊丹使用之前的神秘黑色LBX，又带领了大量敌人加入战斗。千钧一发之际主角的新机体终于完成，使用新机体和敌人展开战斗吧！这里将伊丹的LP削减至一半就会发生剧情敌人撤退。继主角之后，濑名也拿到了自己的过载专用机。于此同时，玩家也可以开发其他几种等级6的新机体部件了。

第二天，校长再次召开全校大会，号召大家积极迎战强盗机体，即使在任务作战中，也要以强盗为优先攻击目标。来到第二世界，主角一行人发现自己的多个领地被强盗攻击，这时需要来到标有叹号的据点进行防卫任务。这四个任务都是小队对小队的动作战斗，难度比较低，算是为之前一段的硬仗做一个放松吧。击退了强盗的这次进攻后，セレディ老师召集学生们在学校食堂展开了特别讲座，他认为学生们每天都沉浸在虚拟战争之中，以至于忽视了现实世界中真实发生的各种事情。第二世界虽然能够模拟现实中的各种数据，也有学生们作为士兵的“感情因素”，可是它终究无法模拟战争中平民们的感情，也就无从感觉人们在战争中受到的痛苦。セレディ老师宣称否定这个由支配者控制的虚伪世界，想要消除现实世界中的统治、隔阂、贫富差距，以世界统一的方式来拯救这个世界。他的话在学生间引起了广泛的讨论。

剧情告一段落后又进入了自由扩张阶段，这时玩家的大部分武器的实验室等级应该在4级，再攻占一些据点后能够将部分武器的等级升到5级制造新武器了。在我方不断推进战线的同时，新国家エゼルダ-ム的众人正在谋划如何抢夺寄生钥匙。另一方面，ロシウス联合的据点ジ-ク・ギガンテス遭到了强盗的袭击，为了响应校长的号召，主角一行人前往进行保护。在战场上，众人发现强盗一方竟然也在使用一台有过载机能的黑色LBX，而这台LBX的使用者正是伊丹。在使用过载能力重创了法条后，主角的能力再度觉醒，击退伊丹救下了伙伴们。可是在众人缠斗之时，第二世界的系统突然宣布ジ-ク・ギガンテス被新假想国エゼルダ-ム占领，众人这才明白，原来所谓的新假想国，正是强盗一伙势力。这样卑劣的行径让所有老师和学生都非常震惊和恼怒，在校长室里，校长放出话来要辞退セレディ老师，可是他威胁校长说，如果将他辞退的话，就要把学校中利用学生们进行代理战争的真相告知全世界。束手无策的校长只能继续将他留在学校里，并且承认了他们的战果。虽然据点被占领，但是ロシウス联合的根据地在之前就已经转移了，所以作为假想国并没有灭亡。不过为了避免学生被送到エゼルダ-ム去，很多学生加入了别的国家，学校王牌法条ムラク的小队也加入了我方，这里强烈建议雇佣这支小队，他们的等级高达40级上下，同时加入时附带的LBX机体也相当强力，虽然雇佣金花费不少，但是绝对物有所值。

在我方的司令室里，海道老师告诉众人，强盗机体出现时的电波干扰其实是他们控制寄生钥匙的一种手段。如果简简单单把拥有寄生钥匙的机体破坏，钥匙会逃离机体并寻找新的宿主，而在强盗的干扰之下，钥匙无法离开被破坏的机体，这就给了他们可乘之机能够夺得钥匙。另外，他们还在ジ-ク・ギガンテス建造某种巨大的兵器，现在必须夺取周边的据点削减其战力，下一步再攻占它。几个目标地点中，建议攻打北方一系列的据点，其中包括单手枪和LBX基础的实验室，可以提高我方的战斗力。攻下4个目标后，玩家即可向中心据点进攻。这场战斗初期相当简单，



只要消灭守卫门点的敌人，开门再向下方推进即可，不过在进入中央的穹顶时才发现这是个陷阱，伊丹将众人引至这里，就是想夺取东乡机体上的最后一段寄生钥匙，这自然又少不了一场战斗。战斗中伊丹的两个手下攻击欲望非常强，攻击力也不低，如果玩家死盯着伊丹打的话很容易被两个手下轮流用必杀技干扰，所以最好先将他们消灭，然后在集中精力对付伊丹。他的LP很多，不过在被削减至1/3时就会发生剧情，主角和濑名在情急之下终于掌握了过载能力，这下可以将其作为必杀技来使用了，按下R键选择必杀技时，按L即可使用过载，发动后持续时间内玩家的机体战意无限，并且各项能力都有大幅提高。伊丹的机体在受攻击时有一定的霸体效果，在连续攻击时要小心他直接反击。将伊丹再次击败后，众人得以全身而退，可是敌人已经掌握了东乡LBX的资料……

第二天早上起来，众人就发现东乡的LBX不见了，来到学校到教室里把事件报告给了海道老师后，众人前往司令室待命。这时第二小队队长矶谷ゲンド ウ发现原来东乡的LBX是被自家的管家绫部連次郎偷走了，虽然他归还了机体，可是其中的寄生钥匙已经被エゼルダ-ム夺走。绫部还告诉矶谷，他们的组织其实名为“救世主”，是这个世界上有名的恐怖组织。将这件事报告给校长之后，校长也将事件通告给了东乡同学的父亲——东乡仪一总理，这时セレディ老师出现在众人面前，告诉大家所谓“通过第二世界保持的世界平衡”不过是虚幻的泡沫，第二世界中有一块名为アンダ-バランス的芯片，它能够实时获得所有国家的所有军事情报，救世主想要进入失落之地，就是为了获得这块芯片。另外他还告诉众人，美都老师的父亲就作为生体元件被安置在失落之地中。东乡总理向大家解释，第二世界的运行必须需要人类脑神经的支持，所以作为这个世界的建设者，美都老师的父亲自愿作为元件进入了失落之地。

◎我们的世界联合◎

经过了这么多的变故，众人下定决心，一定要在第二世界中组织敌人的阴谋。进入战争时间，众人发现エゼルダ-ム的根据地——空中航母ドル・ガル-ダ在印度洋上浮出了水面，敌人就在其中将3枚寄生钥匙融合成能打开失落之地的钥匙。海道司令决定利用敌人制作钥匙的时间来分析航母的弱点，这时玩家可以自由选择攻打的据点。战斗时间结束后，众人正在感慨集结整个班级的力量恐怕也无法攻下航母，濑名提出了将所有班级全部联合起来，共同对抗敌人的想法。第二天在司令室内，海道司令同意了众人的请求，玩家终于可以攻击各



假想国的据点（标有小旗图标的据点）来将他们统一起来了。

统一世界需要攻击的目标有5个，其中北美和太平洋上的两个据点已经在我方的势力包围之内，而欧洲和非洲的三个据点则可能需要玩家拓展一下战线，要注意北非路线上有一个名为“ナポリア古代遗迹”的据点，该据点的战斗难度极高，强烈推荐绕开它走，等机体和武器都在最高等级时再来挑战。几个攻打根据地的任务难度不一，玩家只能出动三个小队，濑名的小队会在每个任务中客串登场。アラビスタ中有数个炮台把守关键路口，一定记得使用狙击单位开路。在击败初期敌人后，地图中央、左下和右下都会出现敌人的增援，后两处的增援还会自动寻找玩家部队所在的位置主动前来攻击，如果玩家正在和中央敌人战斗的话就会很危险。推荐在半路拦截他们，消灭之后再去挑战中央的强敌。据点ポルトン中，敌人的BOSS冲田ヒナコ极其难缠，攻击欲望极强加上霸体效果使得玩家很难削减她的LP，使用远程武器攻击是个不错的选择。如果一轮动作战斗打不过的话，可以让其他队员上去磨血然后送死，只要留下主角和濑名两个小队不死即可，这关将BOSS击败即可过关。

终于将所有国家的据点全部占领，各个班级



的同学们也聚集在司令室里，可以直接攻击敌人的航母了。在众人的掩护下，主角和濑名一行终于登上了敌人的航母，地图上的敌人不算太多，但是个个都很难啃，尤其是在消灭一波之后还会再出现增援，消灭增援之后，伊丹才会再次使用黑色的机体登场。这场BOSS站强制我方只有主角和濑名两人参加，把敌人的LP削减至一般左右时发生剧情，伊丹使用必杀技击中了濑名的机体，正在这时，在技师们的帮助下，主角利用机体专用的战斗支援机用出了新的必杀技，并且与其合体，再次展开战斗！这时的主角机异常强大，攻击速度极快而且战意无限，可以轻松的击败BOSS。在之后的战斗中，主角都可以在进入**ラグナロクフェイズ**状态，并有3格必杀槽以上的情况下按R打开必杀技菜单，再按L来进入合体形态。伊丹的机体在重创之下已经无力再战，这时**セレディ**的机体在他背后出现，一击就摧毁了伊丹的LBX。他再次邀请主角和濑名加入他的队伍，但是濑名告诉他，像他这样不重视同伴的人得不到他人的忠诚。最终，主角一行人终于成功破坏了敌人的航母，假想国**エゼルダーム**就此宣告灭亡，**セレディ**老师被学校拘禁，班上的学生则全部遭到了退学的处分。



真正的战斗

神威码头上，校长正要把**セレディ**押上船送审，一艘潜艇突然浮出水面。一伙救世主的恐怖分子瞬间就占领了整个神威岛，而**セレディ**也宣布自己成为了学校的新校长，他命令整个学校的授课和战争时间都必须继续进行，但是战争时间的开始和结束都由他来规定，而且在每个同学的控制舱上安装了毒气装置，如果在第二世界中机体毁坏的话，操纵者也会被毒气杀死。说着，**セレディ**就开始了战争时间，并且告诉大家他已经完成了钥匙，马上就会前往失落之地，而主角一行要做的，就是前往失落之地，阻止他的阴谋！

失落之地的任务一共有两个，第一战中，玩家要先将地图上的所有敌人消灭，之后就需要面对BOSS——巨型机体**サイロンガーダー**。BOSS的身体部位包括头部、背后的线缆、前后左右四条手臂和最中央的核心。平时BOSS的核心不会显露，对其攻击只能对BOSS造成极少的伤害，玩家在攻击其他位置时虽然不减血，但能够消耗BOSS的战意槽，BOSS自身的攻击也会消耗战意，当战意槽为空时，BOSS才会倒地并短暂暴露其核心，这时攻击核心能够造成很高的伤害。BOSS主要的攻击手段是挥舞它的手臂横斩或纵斩，或是跳起后看准玩家的位置向下砸，多使用A键的冲刺来回避即可。BOSS有时会在胸口处发射激光横扫，站在它身体下方就可以回避，这招过后核心会短暂暴露，也是攻击的好机会。将BOSS的LP削减至2/3左右时会触发剧情，众位同学冲上前来合力攻击BOSS，可是BOSS一击就将众人击倒在地。危机时刻濑名的LBX也进入了合体状态，再次进入BOSS战。在强力的机体帮助下，这时的BOSS简直不堪一击，玩家只要按照上文所述的方法攻击即可。

镜头一转，在失落之地中，**セレディ**已经获得了**アンダーバランス**，他告诉随他来寻找父亲的美都老师，有了芯片和过载这两种力量，就能引导人类的变革。他现在已经掌握了芯片，有了控制世界中战争的能力，于是就能够引导人类走向他想要的路线。在系统中枢，美都老师救出了自己的父亲，失去了生体核心的第二世界系统开始崩坏，濑名和主角必须打



败**セレディ**，在世界崩坏前阻止他的阴谋！最终战需要打两场，首先是和BOSS的LBX战斗，BOSS的机体攻击力不俗，防御力也相当高，在他使用必杀技时有很长的准备时间，一定记得留着自己的必杀技用以打断，否则会受到1200左右的群体伤害。击败BOSS后发生剧情，还隐藏在岛上的伊丹为了报一箭之仇而对BOSS展开攻击，可是他的攻击并未奏效，反而让**セレディ**将自己机体的隐藏形态展露了出来。这时**セレディ**和伊丹一起对主角展开了攻击。这场战斗中BOSS的血量得到了极大的强化，攻击力虽然不算高，但是攻击手段非常多样：平时BOSS会在身体下方形成长矛的旋转攻击，虽然不容易打断玩家的攻击，但是玩家每次近身攻击BOSS都会受到不少伤害。看到BOSS面对玩家并伸出手臂，说明他要使用跟踪飞矛，他会将周围漂浮的长矛依次向玩家所在的位置发射，横向移动很容易躲开这招，当BOSS把所有矛都扔出去后会有一个短暂的停顿时间，这正是攻击他的好机会。另外，BOSS周围的长矛发出绿光时说明他要使用光束攻击，矛朝向前的话就是横向的光束，这招的攻击范围非常宽，不过看准矛的位置，就可以躲在光束之间的空隙里；矛飞向空中则是从天而降的光束攻击，光束会画出一个圆形向外扩散，如果和BOSS贴身的话就处在这招的死角里了。BOSS的必杀技依然威力超高，如果不能打断的话就在BOSS准备时把血补满吧。

终于击败了整个事件的罪魁祸首，但是第二世界的崩溃已经不可避免，在系统中枢里救出美都老师、她的父亲和**セレディ**后，整个神威大学都开始崩塌，濑名和主角的控制舱眼看就要掉入深渊之中，千钧一发之际，同学们的LBX及时赶到救出了两人。原来控制仓中的气体并非毒气，而是催眠气体，同学们全部安然无恙。终于，整个事件画上了一个圆满的句号。



相关资料

必杀技列表

名称	武器	消耗	伤害	种类	属性	射程
ギロチンカッター	剑	1	105	必	冲	近
パワーシュラッシュ	剑	1	120	射	斩/雷	近
さみだれ斩り	剑	2	170	必	贯/水	近
コスモシュラッシュ	剑	2	170	必	斩	中
ヒートウイング	剑	2	162	必	火	近
インビシブルブレイド	剑	3	200	必	光	中
明镜止水	剑	3	207	射	斩/雷	近
カウンターアタック	剑	3	160	必	斩	近
ドリルスラッシャー	剑	3	220	必	贯	近
大真空斩	剑	3	180	超	斩/光	近
ブリッツフレイム	剑	4	110	射	冲/火	近
神速剑	剑	4	240	超	斩/光	远
リペアシールド	剑	4	–	强化/一定时间内张开护盾，吸收伤害并回复生命	–	–
ドラゴンインフェルノ	剑	5	260	超	火	中
ライトスピア	矛	1	105	必	贯/雷	中
ソニックランス	矛	1	160	必	斩	近
パイロンパンカー	矛	1	130	必	贯/火	中
トライデント	矛	2	168	必	贯/雷	中
アクアスプラッシュ	矛	2	153	必	水	中
ハベルトガード	矛	2	–	强化/张开护盾，受到所有伤害降低	–	–
ホーリーランス	矛	3	205	超	贯/光	远
シャークブラスト	矛	3	215	必	贯/水	中
ライトニングランス	矛	3	190	超	雷	中
カゲヌイ	矛	4	190	射	冲/雷	远
グングニル	矛	4	215	超	贯/火	中
ホエ－－ルキャノン	矛	5	260	超	冲/水	中
ゼロレンジコンバット	拳套	1	110	必	冲	中
气功弹	拳套	2	160	必	冲/水	近
エスペランサモード	拳套	2	–	强化/攻击力上升，攻击时不消耗战意	–	–
ガトリングバレット	拳套	3	215	必	斩/光	近
ビッグバンパンチ	拳套	3	170	必	冲/火	近
ECMボマー	拳套	3	203	必	冲	中
地狱乱舞	拳套	3	205	超	冲	近
雷神拳	拳套	4	260	超	冲/雷	近
メテオストライク	拳套	5	260	超	贯/火	中
崩天击	拳套	5	322	超	冲/光	近
アースクエイク	锤	1	110	必	贯	近
ニトロエアレイド	锤	1	115	必	贯/火	近
インパクトカイザー	锤	2	160	必	冲/火	中
タイタンウェイブ	锤	2	165	射	斩	近
ダウンバースト	锤	3	198	射	斩/水	近
グラウンドスタンプ	锤	3	215	必	冲/雷	近
グランドウォール	锤	4	215	超	冲/光	中
巨人の铁锤	锤	4	260	超	光	近
オーシャンブラスト	锤	4	265	超	贯/水	中
アイスバーグアックス	锤	5	260	超	斩/水	近
スプレッドショット	单手枪	1	110	必	贯	近
ボルトクロス	单手枪	1	120	必	斩/雷	近
ハイパーエネルギー弾	单手枪	1	145	射	冲/水	远
アクアジェットカッター	单手枪	2	146	必	斩/水	近
ライズショット	单手枪	2	160	必	贯/火	近
レインバレット	单手枪	2	160	必	水	近
グラビティスフィア	单手枪	3	190	射	冲	中
マキシムチェイン	单手枪	3	186	射	冲/火	远
ハートキャッチ	单手枪	3	187	射	冲	中
ウイングシューター	单手枪	3	220	射	斩/光	近
クレイジーサイクロン	单手枪	3	225	必	斩	近
トリプルエネルギー弾	单手枪	3	255	射	冲/水	远
ブラッディレイン	单手枪	3	215	超	贯	中
ゼロリロード	单手枪	3	–	强化/使用枪攻击时不消耗战意	–	–
バレッドレッドバスター	单手枪	4	215	超	贯	远
メガショットキャノン	单手枪	4	250	超	贯/火	远
メガショットシェル	单手枪	4	250	超	贯/火	远
グレイトボマー	单手枪	5	260	超	冲/火	远
メガ电磁炮	单手枪	5	260	超	雷	中
クイックスナイプ	双手枪	1	112	射	贯	中
压缩弹	双手枪	1	144	射	贯/火	远
ドロダンゴ	双手枪	2	139	射	水	远
バスターボール	双手枪	3	225	射	冲/雷	近
フルビットバースト	双手枪	3	215	超	斩	远
ブリッツクリーク	双手枪	4	199	必	光	近
フレイムバースト	双手枪	4	230	射	冲/火	远
アイスレーザーネット	双手枪	4	237	必	斩/水	近
サテライトレーザー	双手枪	4	250	超	贯	远
インパクトブラスト	火箭筒	1	110	射	贯/雷	中
ナパームボム	火箭筒	1	144	射	冲/火	中
デッドブラスト	火箭筒	1	160	射	水	中
ペイントミサイル	火箭筒	2	147	射	冲	近
ブレイクボム	火箭筒	2	160	必	冲	中
マインシューター	火箭筒	2	160	射	冲/雷	远
ヘッジホッグフレア	火箭筒	2	256	射	火	远
乱れ打ち	火箭筒	3	144	射	贯	远
ブリザードボム	火箭筒	3	212	射	贯/水	远
ライジングボム	火箭筒	3	220	必	斩/雷	近
超多弹头ロケット	火箭筒	4	250	超	冲/火	中
全方位ミサイル	火箭筒	4	261	射	冲	中

道具效果解说

道具名	售价	效果
リペアキットS	100	一台机体回复30%的LP
リペアキットM	200	一台机体回复50%的LP
リペアキットL	300	一台机体回复80%的LP
オールリペアS	200	全体机体回复30%的LP
オールリペアM	300	全体机体回复50%的LP
オールリペアL	400	全体机体回复80%的LP
チャンスリチャージ	150	C槽增加1
バッテイリーチャージ	150	回复所有电量
ヒートリペア	50	回复过热状态
フリーズリペア	50	回复冰冻状态
ジャミングリペア	50	回复干扰状态
カメラリペア	50	回复视线阻挡状态
リヴァイブユニット	500	复活我方一台机体
サークルマインS	100	布置在地图上，踩上后圆形范围爆炸
ウォールマインS	100	布置在地图上，踩上后直线范围爆炸
バーチカルマインS	100	布置在地图上，踩上后圆柱形范围爆炸
サークルマインL	500	布置在地图上，踩上后圆形范围强烈爆炸
ウォールマインL	500	布置在地图上，踩上后直线范围强烈爆炸
バーチカルマインL	500	布置在地图上，踩上后圆柱形范围强烈爆炸
スタンマイン	250	布置在地图上，踩上后会昏迷
フリーズマイン	250	布置在地图上，踩上后被冰冻
ヒートマイン	250	布置在地图上，踩上后会过热
ジャミングマイン	250	布置在地图上，踩上后被干扰
グレネードS	100	扔出去后造成小范围爆炸
グレネードM	250	扔出去后造成中等范围爆炸
グレネードL	500	扔出夫后造成大范围爆炸
スタングレネード	250	扔出去后造成昏迷效果
フリーズグレネード	250	扔出去后造成冰冻效果
ヒートグレネード	250	扔出去后造成过热效果
スモークグレネード	200	扔出去后造成干扰效果
磁爆爆弹	200	探测范围里的隐形机体

场景中的隐藏道具

场景	调查对象	获得道具
学校正门	时钟	道具ウォールマインS
教室	椅子	1000SC
食堂	座席	必杀技パワースラッシュ
保健室	急救包	道具オールリペアS
校庭	铁棒	2000SC
宿舍娱乐室	纸箱	道具バーチカルマインS
宿舍娱乐室	书架	1000SC
商店街	中央道路	500SC
咖啡馆	瓶子	道具リペアキッドS
神威港	仓库	2000SC
LBX塚	集装箱	必杀技ハイパーエネルギー弾
LBX塚	集装箱	道具グレネードS



文 朧月

角色扮演·迷宫探索	星霜的亚马逊女战士			
RPG	星霜のアマゾネス			
	Arc System Works	2013年11月14日	日版	1人
	6090日元	无对应周边	玩家推荐年龄：17岁以上	

虽然官方的宣传重点集中在因子解放的这一举动让人慨叹人心不古，但游戏实际上还是比较有料的。要素尽管不算丰富，不过迷宫设计可圈可点，战斗系统——尤其是连携系统，玩起来还是非常有意思的。每个迷宫中的支线任务亦较有趣，因此即使看起来没多少收集要素，要全部通关一遍也需要大约40小时，还算耐玩。

基础系统

综述

游戏的场景较为简单，没有需要奔波的野外地形，采用类似于《巫术》和《冬宫》的迷宫探索模式，玩家要往返于前监狱长所在的囚徒街与各地迷宫之间冒险。囚徒街是己方队伍的补给处，消费迷宫中获得的金钱购买一些有用的道具。迷宫中击破怪物无法获得金钱，宝箱中获得的金钱总量是恒定的，因此可购买的道具总价同样固定。本作没有回复道具。道具分成装备和技能两种，装备道具能提升角色的基本数值或附加特殊效果，技能道具则令角色掌握特定技能，一次性获得以后无需装备。

每个迷宫均有踏破率计数，为了达到100%必须故意去踩踏陷阱。遇敌采用了踩地雷的方式，从中期开始我方共有6名角色，而敌方从头至尾只有1～3名，从人头上看似乎是我方的明显优势，不过由于角色行动受电池和AP的限制，不可能每回合全员行动。每回合固定为我方先行动，然后敌人再反击，敌人的反击仅针对这一回合我方行动过的角色，哪怕是全体攻击，只要是这一回合内我方没有行动的角色，都不会受到伤害。受到敌方的全体攻击时，承受队员的人数越多，均摊下来的伤害越少，因此当敌方准备使用威力较大的招式时，全员待机不动也是不错的选择。

异常状态

由于本作没有回复道具，因此在战斗中陷入异常状态只可通过经过一定回合或使用具有解除效果的技能消除。异常状态有五种：

1.スタン：当前回合无法行动
2.毒：2回合后死亡
3.郁：消费AP+1
4.咒い：无法形成连携
5.ショート：无法补充电池

电池与AP

为了能驱使各自的武器，角色们每次行动都要消耗电池，消费量在1～3节不等，而每名角色的电池储存量也最大为3节。电池耗完后，角色无法进行除“电池补充”（デンチ补充）以外的任何行动，强制无法参与下一回合。电池补充可一次将电池补到3节，而作为板凳角色度过一回合，电池也会自动回复1节。电池补充需消耗队伍共有的蓄电池（バッテリ－），刚进入迷宫时蓄电池电量为100%，随着补充而逐渐消耗，减到0时会令全员陷入无法补充电池的死局，面对敌人几乎死路一条，因此如果要长时间地在迷宫里探索，必须时刻注意蓄电池的残量，一时间退出迷宫、或在迷宫里找到充电的站点，可令蓄电池补满。角色的连携技中部分附带电池回复效果，可以说对电池的管理正是本作的战斗核心。

此外，角色的各项指令还需消耗AP（Active Point），消耗量在1～3点不等。与电池不同的是，AP为全队共有，战斗开始后的初始值为3，之后每回合增加3点，最多可储蓄至9点。后期五名角色的连携技相当吃AP，如果每回合都把3点AP用完势必只能打出小打小闹的进攻。对AP点做好管理，运用一些技能的特殊效果，如会心时补充1点AP、连携时补充若干AP等，可在维持输出的同时积攒AP。

因子解放

打倒主线中的固定BOSS几乎必定进入的迷你游戏，而平时在迷宫中踩地雷遇敌也有一定概率发生。触发因子解放后，玩家要额外面对一个“顶点回合”（クライマックスフェイズ），利用“现有AP值+3”的行动点数对敌方发动最后一击。这时打出的伤害值会加算到之后的因子解放槽里，最好尽量打出高伤害。不过因子解放的主要得分方式是连击数，因此不用太过刻意追求。

正式开始后，玩家要用触控笔点击女性身体的各个部位，积攒屈服槽的等级。女性有着各自不同的弱点部位，点击该部位能获得较多得分，快速提升屈服槽。女性出现反应并改变姿势后，在变回原来姿势的瞬间点击，可形成连击，获得大量得分。



点击次数到达上限时切换至因子解放的最后一步，玩家需在限定时间内迅速点击屏幕中出现的菱形水晶体，尽可能多地收集水晶。限定时间与之前女性的屈服等级挂钩，屈服等级越高，时间越宽裕。收集因子达到30个后，该女性角色会登录到游戏的相册中。注意水晶的出现位置和节奏并非随机，而是各角色固定的，后期在记忆的吹溜中刷BOSS时只需稍加记忆，就能在限定时间内点击到更多水晶了。

技能与连携

技能可谓本作最重要的养成要素，习得新技能的方法有三种：1.到达固定等级；2.特定技能的熟练度到达最高；3.获得秘传书。发动技能消耗的AP和电池量各不相同，部分技能附带形形色色的特殊效果或连携特性。连携可大幅提升战斗效率，只有说明里明确写了“连携”字样的方可发动连携。以主人公Lv2时习得的技能“エッジショット”为例，该技能的基本属性为“斩击 连携”，表示其自身属性是斩击，但具备作为连携起始技的特性。具体的连携属性需进一步查看其特殊效果，エッジショット的特殊效果是令【冲击】的威力得到提升，那么最终只需先发动エッジショット，再让一名其他角色紧随其后发动冲击属性的技能，即可形成连携。发动连携效果的仅有射击、冲击、斩击、治疗这4种，电池补充等特殊属性的技能不发动连携效果。

连携不仅局限于两次，如果玩家选择的角色行动每一个都具备连携效果，且出招排序与连携属性相符，即可形成多次连携。队伍中的6名角色在一回合内最多可形5连携，每个角色在Lv30时习得的技能如果作为5连携的收尾招式，会启动隐藏必杀技，但一般情况下如果不是刻意积攒AP基本是用不出来的。

ガンタイ

习得条件	技能名	技能属性	消费AP	级别	威力	命中率	特殊效果
初期	スナイピング	射击	1	★☆☆	100	100%	无特效
				★★☆	105		连携数2必定降低敌方防御
				★★★	110		连携数1必定降低敌方防御
Lv2	エッジショット	斩击 连携	1	★☆☆	75	100%	连携：【冲击】威力提升25%
				★★☆			连携：【冲击】威力提升30%
				★★★			连携：【冲击】威力提升40%
Lv3	パトリオット	斩击	1	★☆☆	100	90%	会心攻击时取得1AP
				★★☆	105		会心攻击时取得1AP，连携数不小于2时取得1AP
				★★★		95%	会心攻击时取得1AP，连携数不小于1时取得1AP
Lv5	チェックファイア	射击 连携	1	★☆☆	76	95%	连携：【斩击】的会心率提升40%
				★★☆			连携：【斩击】的会心率提升50%
				★★★			连携：【斩击】的会心率提升65%
Lv8	スライディングショット	射击 全体	1	★☆☆	90	100%	无特效
				★★☆	93		连携数不小于2时威力提升30%
				★★★	99		连携数不小于1时威力提升30%
Lv11	スニ-キングショット	射击	1	★☆☆	60	90%	防御力上升
				★★☆		95%	防御力上升，连携数不小于2时解除异常状态
				★★★		100%	防御力上升，连携数不小于1时解除异常状态
Lv14	チャ-ジショット	射击	1	★☆☆	150	50%	容易触发会心攻击
				★★☆			容易触发会心攻击，连携数不小于1时会心率提升20%
				★★★			容易触发会心攻击，连携数不小于1时会心率提升30%
Lv17	アサルトコンバット	斩击 连携	1	★☆☆	94	80%	连携：【治疗】的HP回复比例增加15%
				★★☆	100		连携：【治疗】的HP回复比例增加20%
				★★★	104		连携：【治疗】的HP回复比例增加30%
チャ-ジショット级别★★★+アサルトコンバット级别★★★	コンバットタ-ンΩ（オメガ）	斩击	2	★☆☆	200	90%	行动后电池补充1节，连携数不小于3时，获得与连携数相同的AP值
				★★☆		95%	行动后电池补充1节，连携数不小于2时，获得与连携数相同的AP值
				★★★	210	100%	行动后电池补充1节，连携数不小于1时，获得与连携数相同的AP值
パトリオット级别★★★+アサルトコンバット级别★★★	コ-ド・Σ（シグマ）	斩击 连携	1	★☆☆	100	90%	连携：【クノイチ】拥有无视耐性的效果
				★★☆	104	95%	
				★★★	110	100%	
Lv20	サンダ-バ-ド	射击	2	★☆☆	200	90%	命中时50%的概率扣减敌方1点AP
				★★☆		95%	命中时50%的概率扣减敌方1点AP，连携数不小于2时威力提升30%
				★★★		100%	命中时50%的概率扣减敌方1点AP，连携数不小于1时威力提升30%
サンダ-バ-ド级别★★★	Xコンビネ-ション	射击 连携 EN消费2	2	★☆☆	180	100%	连携：【射击】全体化
		射击 连携		★★☆			
				★★★	195		
Lv23	ヴォルトスティンガ-	斩击	1	★☆☆	95	95%	命中时50%概率令敌方防御下降
				★★☆		100%	命中时50%概率令敌方防御下降，连携数不小于1时会心率提升40%
				★★★	100		命中时50%概率令敌方防御下降，连携数不小于1时会心率提升50%
ヴォルトスティンガ-级别★★★	ブレ-ドダンス	斩击 EN消费2	2	★☆☆	220	90%	会心时威力提升50%，连携数不小于2时会心率提升30%
				★★☆			会心时威力提升50%，连携数不小于2时会心率提升50%
				★★★			会心时威力提升50%，连携数不小于1时会心率提升50%
Lv26	ファイティングショット	射击	1	★☆☆	102	90%	连携数不小于3时附带【连携】属性：【デンチ1】威力提升100%
				★★☆	105		连携数不小于2时附带【连携】属性：【デンチ1】威力提升100%
				★★★	108		连携数不小于1时附带【连携】属性：【デンチ1】威力提升100%
Lv30	δ（デルタ）スラッシュ	射击	3	★☆☆	变化	100%	当前HP越低，威力越高，连携数5时变为必杀技プラネットディバイダ-
				★★☆			
				★★★			
δスラッシュ连携数5时变化	プラネットディバイダ-	必杀技	3	–	–	100%	–
商店中购买秘传书・天	ステルス	特殊 对自己有效 EN消费2	2	★☆☆	–	100%	令敌方攻击无效化一次，该回合内自己的防御力变为0
				★★☆			令敌方攻击无效化一次，该回合内自己的防御力下降
				★★★			令敌方攻击无效化一次
ジャングル迷宫宝箱中的秘传书・地	タンブリングショット	射击 连携 全体	1	★☆☆	72	90%	连携：【射击】的会心率增加40%
				★★☆			连携：【射击】的会心率增加50%
				★★★			连携：【射击】的会心率增加65%
ディアブロ 迷宫宝箱中的秘传书・人	Λ（ラムダ）ショット	射击 全体	2	★☆☆	180	100%	命中时75%概率令敌方防御力下降
				★★☆	185		命中时75%概率令敌方防御力下降，
				★★★	190		命中时100%令敌方防御力下降，连携数不小于1时取得1AP
初期	-デンチ补充-	特殊 对自己有效 EN消费0	1	★★★	–	100%	电池补满

シンイリ

习得条件	技能名	技能属性	消费AP	级别	威力	命中率	特殊效果
初期	シングルグレネ-ド	冲击	1	★☆☆	106	90%	无特效
				★★☆	110		连携数不小于1时威力提升20%
				★★★		95%	连携数不小于1时威力提升30%
初期	メディカルジョッキ	治疗 连携	1	★☆☆	HP50%	100%	回复我方1人HP，连携：【デンチ1】补充1节电池
				★★☆	HP60%		
				★★★	HP70%		
Lv3	リモ-トボム	冲击 全体	1	★☆☆	230	90%	第一次指令为设置，第二次指令为起爆
				★★☆		95%	第一次指令为设置，第二次指令为起爆，连携数不小于2时威力提升20%
				★★★		100%	第一次指令为设置，第二次指令为起爆，连携数不小于2时威力提升30%
Lv6	黄色い声援	治疗 连携	1	★☆☆	HP20%	100%	我方一人状态异常回复&HP小回复，连携：【ガンタイ】AP取得率50%
				★★☆	HP25%		我方一人状态异常回复&HP小回复，连携：【ガンタイ】AP取得率65%
				★★★	HP30%		我方一人状态异常回复&HP小回复，连携：【ガンタイ】AP取得率80%
Lv10	マルチグレネ-ド	冲击 全体	1	★☆☆	96	80%	无特效
				★★☆	100		连携数不小于2时命中率增加20%
				★★★	104		连携数不小于1时命中率增加20%
マルチグレネ-ド 级别★★★	マルチグレネ-ド2	冲击 连携 全体	1	★☆☆	80	90%	连携：【HPMAX】AP取得率40%
				★★☆			连携：【HPMAX】AP取得率50%
				★★★		95%	连携：【HPMAX】AP取得率65%
Lv13	トレイフリスビ-	冲击 连携	1	★☆☆	95	90%	连携：【射击】电池补满
				★★☆			
				★★★		95%	
Lv16	プロテイジョッキ	特殊	1	★☆☆	–	100%	我方一人防御力大幅提升
				★★☆			自己与我方一人防御力大幅提升
		治疗		★★★	HP20%		自己与我方一人防御力大幅提升，且HP小回复
プロテイジョッキ级别★★★	一气饮み	治疗 对自己有效 EN消费2	2	★☆☆	HP100%	100%	自己HP全回复且AP+2
				★★☆			自己HP全回复且AP+2，连携数不小于2时获得自动回复效果
				★★★			自己HP全回复且AP+2，连携数不小于1时获得自动回复效果
Lv19	ハ-トビ-ム	治疗 连携 EN消费2	1	★☆☆	HP30%	100%	我方一人复活且HP小回复，连携：【治疗】回复比例增加15%
				★★☆	HP40%		我方一人复活且HP小回复，连携：【治疗】回复比例增加20%
				★★★	HP50%		我方一人复活且HP小回复，连携：【治疗】回复比例增加30%
Lv22	デリバリ-ボム	冲击	1	★☆☆	？？？	90%	敌方攻击力越高时威力越高
				★★☆		95%	敌方攻击力越高时威力越高，连携数不小于2时必定令敌方防御力下降
				★★★		100%	敌方攻击力越高时威力越高，连携数不小于1时必定令敌方防御力下降
Lv25	カ-リングボム	冲击	1	★☆☆	250	90%	第一次指令为设置，第二次指令为起爆，连携数不小于2时会心率增加30%
				★★☆		95%	第一次指令为设置，第二次指令为起爆，连携数不小于2时会心率增加40%
				★★★		100%	第一次指令为设置，第二次指令为起爆，连携数不小于1时会心率增加50%
カ-リングボム级别★★★	ボ-リンググレネ-ド	冲击 连携 全体	2	★☆☆	180	95%	击倒所有保龄球时获得AP，连携：【冲击】电池补满
				★★☆	185		
				★★★	190	100%	
Lv30	ロケットランチャ-	冲击 全体	3	★☆☆	300	90%	该回合自己防御力变为0，连携数5时变为必杀技クレイジ-ボマ-
				★★☆	325		
				★★★	350		
ロケットランチャ-连携数5时变化	クレイジ-ボマ-	必杀技	3	–	–	100%	–
商店中购买秘传书・天	ジョッキパ-ティ	治疗 全体 EN消费2	1	★☆☆	HP33%	100%	我方全体HP回复
				★★☆	HP44%		我方全体HP回复，连携数不小于2时获得1AP
				★★★	HP55%		我方全体HP回复，连携数不小于1时获得1AP
北の遗迹迷宫宝箱中的秘传书・地	ボックスクラッシュ	冲击	1	★☆☆	100	100%	行动后补充1节电池
				★★☆	105		行动后补充1节电池，连携数不小于1时会心率提升30%
				★★★	110		行动后补充1节电池，连携数不小于1时会心率提升40%
废ビル迷宫宝箱中的秘传书・人	确信犯的な行为	冲击 连携	1	★☆☆	80	100%	连携：【斩击】电池补满
				★★☆	85		
				★★★	90		
初期	-デンチ补充-	特殊 对自己有效 EN消费0	1	★★★	–	100%	电池补满

クイ-ン

习得条件	技能名	技能属性	消费AP	级别	威力	命中率	特殊效果
初期	剑舞・孤立武炎	斩击	1	★☆☆	100	100%	无特效
				★★☆	105		连携数不小于2时变为全体攻击
				★★★	110		连携数不小于1时变为全体攻击
初期	扇舞・金刚	特殊 对自己有效 EN消费2	2	★☆☆	–	100%	仅一回合受到的伤害降为20%
				★★☆			仅一回合受到的伤害降为10%
				★★★			仅一回合受到的伤害降为5%
Lv4	剑舞・一轨刀闪	斩击	2	★☆☆	160	100%	容易触发会心攻击
				★★☆	165		容易触发会心攻击，连携数不小于2时必定令敌方防御力下降
				★★★	175		容易触发会心攻击，连携数不小于1时必定令敌方防御力下降
Lv7	剑舞・兽王矛刃	斩击 连携	1	★☆☆	85	100%	连携：【治疗】的回复比例增加15%
				★★☆	90		连携：【治疗】的回复比例增加20%
				★★★	95		连携：【治疗】的回复比例增加30%
Lv9	剑舞・旋闪风刻	斩击	1	★☆☆	100	85%	命中时50%概率获得1AP
				★★☆	104		命中时50%概率获得1AP，连携数不小于2时威力提高30%
				★★★	110		命中时50%概率获得1AP，连携数不小于1时威力提高30%
剑舞・一轨刀闪级别★★★+剑舞・旋闪风刻级别★★★	剑舞・散闪世界	斩击 全体	2	★☆☆	160	90%	无视敌方耐性
				★★☆	168		无视敌方耐性，连携数不小于2时我方全体防御力上升
				★★★	176		无视敌方耐性，连携数不小于1时我方全体防御力上升
Lv12	扇舞・夜叉	斩击 连携	1	★☆☆	80	90%	连携：【射击】威力提升25%
				★★☆	84		连携：【射击】威力提升30%
				★★★	90		连携：【射击】威力提升40%

习得条件	技能名	技能属性	消费AP	级别	威力	命中率	特殊效果
扇舞·夜叉级别★★★	剑扇舞·轮回	斩击	1	★☆☆	111	75%	无特效
				★★☆	120		连携数不小于2时附加【连携】特性，连携：【冲击】威力提升40%
				★★★	129		连携数不小于1时附加【连携】特性，连携：【冲击】威力提升50%
Lv15	剑舞·死至喷刃	斩击	1	★☆☆	100	40%	无视敌方防御
				★★☆	105		无视敌方防御，连携数不小于1时命中率增加30%
				★★★	110		无视敌方防御，连携数不小于1时命中率增加40%
Lv18	剑舞·勇十怖断	斩击 连携	1	★☆☆	90	80	连携：【斩击】威力提升25%
				★★☆	94		连携：【斩击】威力提升30%
				★★★	100		连携：【斩击】威力提升40%
剑舞·死至喷刃级别★★★+ 剑舞·勇十怖断级别★★★	剑舞·叶火剑乱	斩击 EN消费2	2	★☆☆	280	100%	消费当前HP的50%，连携数不小于2时会心率增加40%
				★★☆	288		消费当前HP的50%，连携数不小于1时会心率增加40%
				★★★	300		消费当前HP的50%，连携数不小于1时会心率增加50%
Lv23	扇舞·无明	斩击	1	★☆☆	50	100%	解除敌方的有利辅助效果
				★★☆	55		解除敌方的有利辅助效果，连携数不小于2时获得1AP
				★★★	60		解除敌方的有利辅助效果，连携数不小于1时获得1AP
Lv27	剑舞·气气回回	斩击 连携 全体 EN消费2	2	★☆☆	150	85%	连携：【冲击】变为全体攻击
		斩击 连携 全体		★★☆	155		
				★★★	160		
Lv30	剑舞·冥凶刺彗	斩击	3	★☆☆	？？？	100%	造成伤害=（最大HP-当前HP）×2，连携数5时变为必杀技
				★★☆			造成伤害=（最大HP-当前HP）×2.5，连携数5时变为必杀技
				★★★			造成伤害=（最大HP-当前HP）×3，连携数5时变为必杀技
剑舞·冥凶刺彗连携数5时变化	圆月杀法	必杀技	3	–	–	100%	–
商店中购买秘传书·天	扇舞·阿弥陀	特殊 对自己有效	1	★☆☆	–	100%	受到伤害增加20%的同时将敌人的所有攻击引向自己
				★★☆			受到伤害增加10%的同时将敌人的所有攻击引向自己
				★★★			将敌人的所有攻击引向自己
ディアブロ迷宫宝箱中的秘传书·地	剑扇舞·罗刹天	斩击 连携	2	★☆☆	165	100%	连携：【マリア】威力上升30%
				★★☆	171		连携：【マリア】威力上升40%
				★★★	180		连携：【マリア】威力上升50%
北の遺迹宝箱中的秘传书·人	剑扇舞·阿修了罗	特殊 对自己有效	1	★☆☆	–	100%	将受到的伤害150%地反弹给敌人
				★★☆			将受到的伤害200%地反弹给敌人
				★★★			将受到的伤害250%地反弹给敌人
初期	-デンチ补充-	特殊 对自己有效 EN消费0	1	★★★	–	100%	电池补满

クノイチ

习得条件	技能名	技能属性	消费AP	级别	威力	命中率	特殊效果
初期	秋雨	斩击	1	★☆☆	102	90%	无特效
				★★☆		95%	连携数不小于2时必定令敌人攻击力下降
				★★★	108		连携数不小于1时必定令敌人攻击力下降
初期	火遁の术	冲击	1	★☆☆	125	75%	50%的概率令威力提升20%
				★★☆	130		50%的概率令威力提升20%，连携数不小于2时变为全体攻击
				★★★		80%	50%的概率令威力提升20%，连携数不小于1时变为全体攻击
初期	过杀	斩击 连携	1	★☆☆	90	100%	连携：【射击】无视耐性
				★★☆	95		
				★★★	100		
初期	火鼠	冲击 连携	1	★☆☆	96	90%	连携：【斩击】无视耐性
				★★☆	100		
				★★★	106		
火鼠级别★★★	幻炎	冲击 连携 EN消费2	2	★☆☆	174	95%	连携：【クイ-ン】变为全体攻击
				★★☆	180		
				★★★	186	100%	
初期	隐身の术	特殊 对自己有效 EN消费2	2	★☆☆	–	100%	消费最大HP的40%，令敌方任何攻击失效一次
				★★☆			消费最大HP的30%，令敌方任何攻击失效一次
				★★★			消费最大HP的20%，令敌方任何攻击失效一次
Lv14	饭纲落とし	冲击	1	★☆☆	130	100%	30%的概率自己承受造成的一半伤害
				★★☆	135		20%的概率自己承受造成的一半伤害，连携数不小于2时获得1AP
				★★★	140		10%的概率自己承受造成的一半伤害，连携数不小于1时获得1AP
Lv17	落阳	斩击 连携	1	★☆☆	105	80%	连携：【冲击】无视耐性
				★★☆	110		
				★★★	115		
Lv20	空蝉	斩击	1	★☆☆	100	100%	20%概率敌方即死（对BOSS无效）
				★★☆	104		30%概率敌方即死（对BOSS无效），连携数不小于2时威力上升30%
				★★★	110		40%概率敌方即死（对BOSS无效），连携数不小于1时威力上升30%
空蝉级别★★★+火遁级别★★★	火龙	冲击 全体 EN消费2	2	★☆☆	200	95%	30%概率敌方即死（对BOSS无效）
				★★☆	210		40%概率敌方即死（对BOSS无效），连携数不小于2时降低敌方防御
				★★★	220		50%概率敌方即死（对BOSS无效），连携数不小于1时降低敌方防御
Lv24	风遁の术	冲击 连携	1	★☆☆	84	85%	连携：【治疗】附带补充1节电池的效果
				★★☆	90		连携：【治疗】附带补充2节电池的效果
				★★★	96		
风遁の术级别★★★	时雨	斩击 连携 全体	2	★☆☆	162	95%	连携：【HPMAX】威力提升35%
				★★☆	171		连携：【HPMAX】威力提升40%
				★★★	180	100%	连携：【HPMAX】威力提升50%
Lv28	天诛	斩击	2	★☆☆	196	95%	会心时获得1AP
				★★☆		100%	会心时获得1AP，连携数不小于1时会心率增加40%
				★★★	203		会心时获得1AP，连携数不小于1时会心率增加50%
Lv30	紫电	斩击	3	★☆☆	？？？	100%	HP越低威力越大，连携数5时变为必杀技
				★★☆			
				★★★			
紫电连携数5时变化	忍杀·华焰	必杀技	3	–	–	100%	–

习得条件	技能名	技能属性	消费AP	级别	威力	命中率	特殊效果
商店中购买秘传书・天	旋风独乐	斩击	1	★☆☆	100	95%	自己防御力越高，威力越大
				★★☆			自己防御力越高，威力越大，连携数不小于2时提升防御力
				★★★		100%	自己防御力越高，威力越大，连携数不小于1时提升防御力
强者の城塞 迷宫宝箱中的秘传书・地	水遁の术	冲击 全体	1	★☆☆	95	90%	无视敌方耐性
				★★☆	100		无视敌方耐性，连携数不小于2时解除敌方辅助效果
				★★★	105		无视敌方耐性，连携数不小于1时解除敌方辅助效果
ゆりかごの塔 迷宫宝箱中的秘传书・人	こらえる	特殊 对自己有效	1	★☆☆	–	100%	本回合内受到足以致死的伤害时，有50%的概率以HP为1的状态存活
				★★☆			本回合内受到足以致死的伤害时，有60%的概率以HP为1的状态存活
				★★★			本回合内受到足以致死的伤害时，有75%的概率以HP为1的状态存活
初期	-デンチ补充-	特殊 对自己有效 EN消费0	1	★★★	–	100%	电池补满

マリア

习得条件	技能名	技能属性	消费AP	级别	威力	命中率	特殊效果
初期	ポジションショット	射击	1	★☆☆	100	100%	无特效
				★★☆			连携数不小于2时必定会心
				★★★			连携数不小于1时必定会心
初期	モルタルショット	射击 全体	2	★☆☆	180	100%	连携数不小于3时必定降低敌方攻击力
				★★☆			连携数不小于2时必定降低敌方攻击力
				★★★			连携数不小于1时必定降低敌方攻击力
初期	ロングショット	射击 连携	1	★☆☆	100	100%	连携：【斩击】命中率增加20%
				★★☆			连携：【斩击】命中率增加30%
				★★★			连携：【斩击】命中率增加40%
初期	アクロショット	射击 连携 全体	1	★☆☆	90	100%	连携：【冲击】命中率增加20%
				★★☆			连携：【冲击】命中率增加30%
				★★★			连携：【冲击】命中率增加40%
初期	エナジーボトル	治疗 连携	1	★☆☆	HP50%	100%	回复我方一人的HP，连携：【HPMAX】威力提升25%
				★★☆	HP60%		回复我方一人的HP，连携：【HPMAX】威力提升30%
				★★★	HP70%		回复我方一人的HP，连携：【HPMAX】威力提升40%
エナジーボトル级别★★★+ポジションショット级别★★★	ポーションシャワー	治疗 全体	2	★☆☆	HP15%	100%	我方全员防御力上升，HP小回复
				★★☆	HP20%		我方全员防御力上升，HP小回复，连携数不小于1时回复量稍微上升
				★★★	HP25%		我方全员防御力上升，HP小回复，连携数不小于1时回复量上升
初期	祈り	治疗 全体	1	★☆☆	HP5%	100%	我方全体解除状态异常，HP小回复
				★★☆	HP10%		
				★★★			我方全体解除状态异常，HP小回复，且本回合内不会进入异常状态
Lv15	マウス・トゥ・マウス	治疗	1	★☆☆	HP10%	100%	味方一人の战斗不能状态とHPを小回复する
				★★☆	HP15%		味方一人の战斗不能状态とHPを小回复する 连携数不小于2时APを1取得する
				★★★	HP20%		味方一人の战斗不能状态とHPを小回复する 连携数不小于1时APを1取得する
LV18	ショットガンショット	射击	1	★☆☆	110	90%	连携数不小于1时威力提升10%
				★★☆			连携数不小于1时威力提升20%
				★★★			连携数不小于1时威力提升30%
Lv21	リフレクトショット	射击	1	★☆☆	115	80%	会心时威力上升50%
				★★☆			会心时威力上升50%，连携数不小于2时变为全体攻击
				★★★			会心时威力上升50%，连携数不小于1时变为全体攻击
ロングショット级别★★★+リフレクトショット级别★★★	ヘヴンズショット	射击 EN消费2	2	★☆☆	200	100%	会心时威力上升50%，连携数不小于1时威力提升10%
				★★☆			会心时威力上升50%，连携数不小于1时威力提升20%
				★★★			会心时威力上升50%，连携数不小于1时威力提升30%
Lv25	リアショット	射击 连携	1	★☆☆	105	90%	连携：【射击】命中率提升20%
				★★☆			连携：【射击】命中率提升30%
				★★★			连携：【射击】命中率提升40%
Lv30	ヴォールトショット	射击 全体	3	★☆☆	？？？	100%	敌方HP越少威力越高，连携数5时变为必杀技
				★★☆			
				★★★			
ヴォールトショット连携数5时变化	イノセントノヴア	必杀技	3	–	–	100%	–
商店中购买秘传书・天	アシストショット	射击 连携	1	★☆☆	90	100%	连携：【HPMAX】会心率增加40%
				★★☆	93		连携：【HPMAX】会心率增加50%
				★★★	99		连携：【HPMAX】会心率增加65%
アシストショット级别★★★	エアリアルショット	射击 连携	2	★☆☆	180	100%	连携：【ヒメ】命中率增加100%
				★★☆	190		
				★★★	200		
废ビル迷宫宝箱中的秘传书・地	アラウンドボトル	治疗 连携 全体 EN消费2	1	★☆☆	HP33%	100%	回复我方全体HP，连携：【デンチ1】威力提升25%
				★★☆	HP44%		回复我方全体HP，连携：【デンチ1】威力提升35%
				★★★	HP55%		回复我方全体HP，连携：【デンチ1】威力提升40%
边境の遗迹迷宫宝箱中的秘传书・人	リインカネーション	特殊 EN消费3	2	★☆☆	–	100%	为我方一人附加自动复活效果
				★★☆			
				★★★			
初期	-デンチ补充-	特殊 对自己有效 EN消费0	1	★★★	–	100%	电池补满

ヒメ

习得条件	技能名	技能属性	消费AP	级别	威力	命中率	特殊效果
初期	はちのすなのじゃ	射击	1	★☆☆	128	70%	无特效
				★★☆	136		连携数不小于2时命中率增加30%
				★★★	144		连携数不小于1时命中率增加30%
はちのすなのじゃ级别★★★	やすませぬのじゃ	射击	1	★☆☆	？？？	95%	随机出现1～4个阶段，威力随阶段增加而提升
				★★☆			随机出现1～4个阶段，威力随阶段增加而提升，连携数不小于2时容易到达第四阶段
				★★★			随机出现1～4个阶段，威力随阶段增加而提升，连携数不小于1时容易到达第四阶段

习得条件	技能名	技能属性	消费AP	级别	威力	命中率	特殊效果
初期	どっか～んじゃ	冲击	1	★☆☆	112	80%	无视敌方耐性
				★★☆	116		无视敌方耐性，连携数不小于2时获得1AP
				★★★	120		无视敌方耐性，连携数不小于1时获得1AP
初期	みんながいじめるのじゃ	冲击	1	★☆☆	50	100%	HP50%以下时获得1AP
				★★☆	55		HP50%以下时获得1AP，连携数不小于2时威力提升100%
				★★★	60		HP50%以下时获得1AP，连携数不小于1时威力提升100%
初期	かえんほ～しゃ～	冲击	1	★☆☆	100	80%	50%概率令敌方攻击力下降
				★★☆	105		50%概率令敌方攻击力下降，连携数不小于2时30%概率削减敌方1AP
				★★★	110		50%概率令敌方攻击力下降，连携数不小于1时30%概率削减敌方1AP
初期	どっかんどっか～ん	冲击 EN全消费	2	★☆☆	？？？	90%	消费剩余的所有电池以造成伤害
				★★☆			消费剩余的所有电池以造成伤害，连携数不小于1时威力提升15%
				★★★			消费剩余的所有电池以造成伤害，连携数不小于1时威力提升30%
初期	ぐるぐるすいんぐ	射击 连携 全体	1	★☆☆	114	70%	连携：【斩击】会心率增加40%
				★★☆	120		连携：【斩击】会心率增加50%
				★★★	126		连携：【斩击】会心率增加65%
初期	もくもくみさいる	冲击 连携	1	★☆☆	100	85%	连携：【射击】会心率增加40%
				★★☆	105		连携：【射击】会心率增加50%
				★★★	110		连携：【射击】会心率增加65%
かえんほ～しゃ～级别★★★+もくもくみさいる级别★★★	だいばくはつなのじゃ	冲击 连携 全体	2	★☆☆	180	80%	连携：【シンイリ】补充2节电池
				★★☆	185		
				★★★	190		连携：【シンイリ】补充3节电池
初期	かかってくるがよい	特殊 对自己有效	1	★☆☆	–	100%	发动后自身防御力下降，受到伤害时获得2AP
				★★☆			受到伤害时获得2AP
				★★★			发动后自身防御力上升，受到伤害时获得2AP
Lv22	あまえるのじゃ	冲击 全体	1	★☆☆	132	70%	无特效
				★★☆	138		连携数不小于1时会心率上升40%
				★★★	144		连携数不小于1时会心率上升50%
あまえるのじゃ级别★★★+ぐるぐるすいんぐ级别★★★	とつげきなのじゃ	射击 EN消费2	2	★☆☆	380	60%	行动后防御力下降，连携数不小于2时会心率增加40%
				★★☆	390		行动后防御力下降，连携数不小于2时会心率增加50%
				★★★	400		行动后防御力下降，连携数不小于1时会心率增加50%
Lv26	ちぇんじあたっく	射击 连携 EN消费2	2	★☆☆	264	70%	连携：【斩击】变为全体攻击
		射击 连携		★★☆	282		
				★★★	300		
Lv30	とっこうするのじゃ	冲击	3	★☆☆	335	85%	HP变为1但造成大量伤害，连携数5时变为必杀技
				★★☆	350		HP变为1但造成超大伤害，连携数5时变为必杀技
				★★★	375		HP变为1但造成极大伤害，连携数5时变为必杀技
とっこうするのじゃ连携数5时变化	はど–ほ–	必杀技	3	–	–	100%	–
商店中购买秘传书・天	ずがたかいのじゃ	冲击 全体	1	★☆☆	10	90%	命中时令敌方攻击力下降
				★★☆			命中时令敌方攻击力下降，连携数不小于1时获得1AP
				★★★			命中时令敌方攻击力下降，连携数不小于1时获得与连携数相同的AP
ゆりかごの塔迷宫宝箱中的秘传书・地	ふりそそぐのじゃ	射击	1	★☆☆	200	100%	随机给场上一名角色造成大伤害
				★★☆	250		随机给场上一名角色造成大伤害，连携数不小于2时不会对我方造成伤害
				★★★	300		随机给场上一名角色造成大伤害，连携数不小于1时不会对我方造成伤害
西の遺迹迷宫宝箱中的秘传书・人	ふみつけるのじゃ	冲击 连携	1	★☆☆	100	80%	连携：【冲击】会心率增加40%
				★★☆	105		连携：【冲击】会心率增加50%
				★★★	110		连携：【冲击】会心率增加65%
初期	–デンチ补充–	特殊 对自己有效 EN消费0	1	★★★	–	100%	电池补满

流程攻略

第1章 监狱惑星ウルカデン

监狱

①地狱の檻

眼带（ガンタイ）展开初步越狱计划，地图的西南角是剧情点（中途经历两场教学战斗）。遇到新人（シンイリ）后遭遇监狱所所长（ショチョウ）巡查，为避免被发现，两人只得返回关押自己的单室。

②囚徒牢

梦境后醒来，与新人打过招呼后前往地图东北方的剧情点，第一次与女王（クイ–ン）打照面。梦境后在新人的牢房前触发剧情，发现新人不在的眼带，担心昨晚越狱败露给新人带来麻烦，前往寻找。

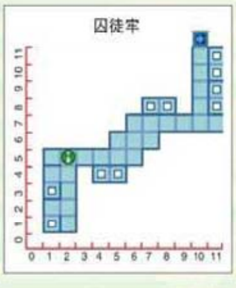
③食堂区画

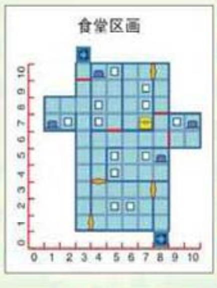
出第一扇门发现因饥饿而虚弱的新人，为她寻找食物。打开地图北部的3个按钮，打开关闭的大门，走到剧情区域遭遇刑务官蜜蜂（ハチ），触发BOSS战。该战斗BOSS不会还手，两次攻击就能将其打倒。之后拿到宝箱里的チョコレ–ト，带给新人。觉察到新人是擅长爆破的变异种族后，眼带正式邀请她参加越狱计划。打开地图最西边的按钮，从打开的门进入地狱の檻。

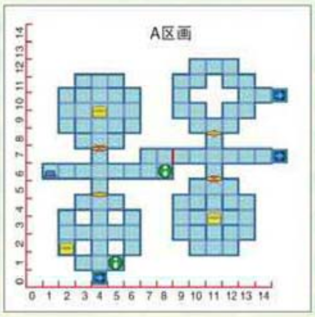
④地狱の檻

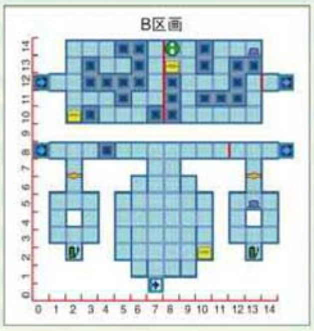
地图西端有补给点，想练级可多加利用。中部和东端各有一个按钮，打开后可到达地图北方的剧情点，触发对女王的BOSS战。建议把新人练到3级学会リモ–トボム，配合眼带的エッジショット连携，威力能上800。不过リモ–トボム从设置到启动需要两回合，只需在第二回合发动连携即可。将BOSS击倒后会发动顶点总攻（クライマックスアタック），成功发动后可对后面的因子解放有所帮助，所以尽量不要把我方角色的电池用光。BOSS发动金刚时防御力大幅提升，这时正是补充电池的好时机。战斗结束后需要触摸女王的身体部位来解放其因子，玩家可趁机熟悉一下因子解









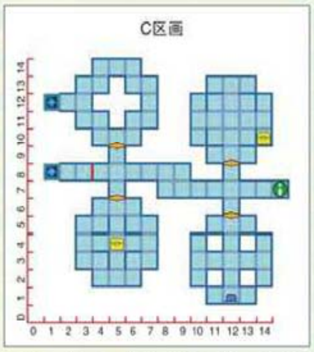


放的操作，触摸女性身上的敏感部位即可。

⑤A区画&B区画&C区画

A区画先按下西端的按钮，东端上下两个入口都通往B区画，下方入口为补给点，上方入口可找到刑务官蜜蜂，从她那获得“仓库のカギ”，返回A区画，进入西北方的区域找到“スプレ-杀虫剂”，拿回去给蜜蜂。

向东进入C区画，打开地图东南角的按钮，然后从地图中部的道路一直向西，进入B区画的南部，在地图的中部偏下位置触发BOSS战。BOSS所长蓄力后的射击攻击力非常高，我方任意一个角色都经不住3次，不能打持久战。眼带第一回合可积攒AP，第二回合用エッジショット配合新人的リモートボム连携，再用积攒下的AP令女王使用一轨刀闪，力求四回合以内消灭对方。胜利后进入因子解放模式。



第2章 神々の遺物

出监狱后到达囚徒街，遇到被罢免的所长，如果金钱足够可购买一些装备或技能书。

北の遺迹

该迷宫分为5层，从B1F～4F，初始进入层数为1F。

①1F

往地图西边走，到达剧情点，遇到女忍（クノイチ）。从邻近剧情点的传送点（坐标X=5，Y=9）到达地图东部，东南角的宝箱（坐标X=15，Y=1）暂时拿不了，从该宝箱附近的楼梯（坐标X=13，Y=4）上到2F。

②2F

从2F东北角的楼梯返回1F。

③1F

按东北部的开关（坐标X=14，Y=11），令通往南方的门打开。从地图正北方的楼梯（坐标X=7，Y=12）到达B1F。

④B1F

一直向东走，中途会再次出发与女忍的剧情，从东侧的楼梯到达1F。

⑤1F

按西北部的按钮（坐标X=2，Y=11），打开连接南部区域的门。这里的西北角有一个补给点，可利用它来练下级。从补给点东边的楼梯到达2F（坐标X=4，Y=13）。

⑥2F

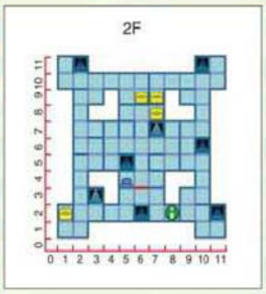
正北方的宝箱（坐标X=6，Y=9）暂时不能拿，往地图南方走，从西南部的楼梯（坐标X=3，Y=3）到达3F。

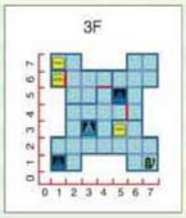
⑦3F～4F～3F

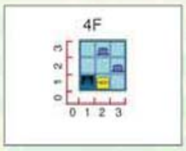
通往北方和东方的门暂时进不去，从楼梯到4F，按4F的两个开关，4F的宝箱暂时不能拿。返回3F后在中央触发剧情，这里西北角可遇到木乃伊（ミイラ）的支线任务（坐标X=3，Y=6），需要找到消除异味的道具给她，首先需要先找到3F西北角宝箱的チョキカプレ-ト（坐标X=1，Y=7）、1F东南角宝箱的パ-チャプレ-ト（坐标X=15，Y=1）、2F北方宝箱的グウッチプレ-ト（坐标X=6，Y=9），拿到这3样道具后前往4F，拿到宝箱里的香水，交给3F的ミイラ。之后就可以从她身后刚打开的门里获得女王的“秘传书・人”。

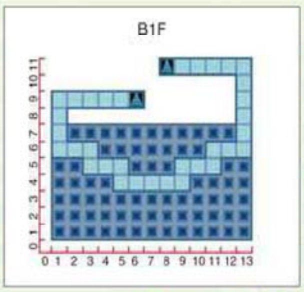
⑧2F～1F

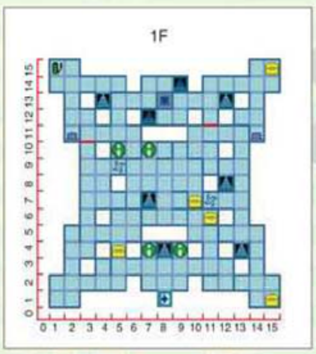
从3F东北方的楼梯（坐标X=5，Y=5）到达2F，按中部偏下区域的开关（坐标X=5，Y=4），并从开关北面一个格子的楼梯（坐标X=5，Y=5）到达1F中央区域，在剧情点发生BOSS战。BOSS遗迹の守护者VEN-K，每回合固定行动两次，如果被它集中攻击到我方一名队员，还是比较危险的，建议通过强力连携来缩短战斗回合。推荐的连携套路为“シンイリ的黄色い声援→ガンタイ的チェックファイア→クイ-ン的剑舞・一轨刀闪”，不过这套行动需要消耗4点AP，可在战斗初期用过增加AP的攻击来积攒。BOSS战结束后女忍加入队伍。











第3章 第三章 斗いの庭

强者の城寨

①1F

1F东侧门暂时不开，从西南方楼梯到达3F，与タイガ-对话获得“警备カ-ド”。这里可触发支线任务，手持“警备カ-ド”前往2F的端末（坐标X=12，Y=5）、1F的端末（坐标X=12，Y=12）、3F的端末（坐标X=3，Y=14），将它们全部开启后再返回原处与タイガ-对话，可获得宝箱中的宝物“友情タッチロ-プ”，该宝物给新人装备非常不错。

返回1F，进入中央的剑山区域，该区域西、北、东三端各有一个门，但暂时均不开放，从剑山区域右下方的楼梯（坐标X=10，Y=5）到达2F。

②2F

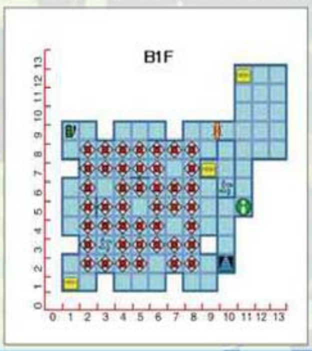
2F有一些浮着黄色正方形的机关，站上去以后会被强制向前方传送，中途无法拐弯。经过北部的剧情点后继续向右走，从东侧的楼梯返回1F（坐标X=13，Y=4）。

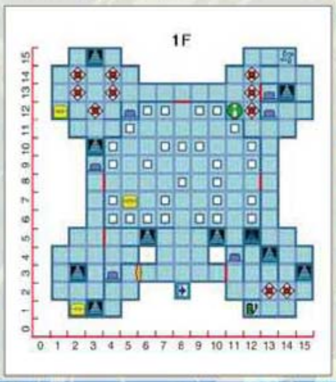
③1F

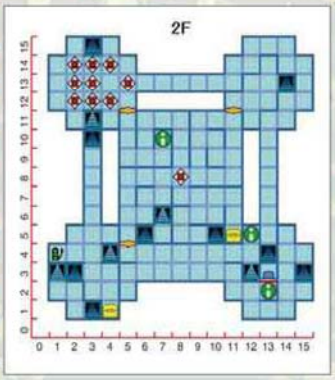
向北走，打开东北部的开关（坐标X=13，Y=12），可令通向剑山区域的东侧门开启。经过东北角的传送点（坐标X=14，Y=15）到达1F地图的西边，从楼梯（坐标X=3，Y=15）上到2F。

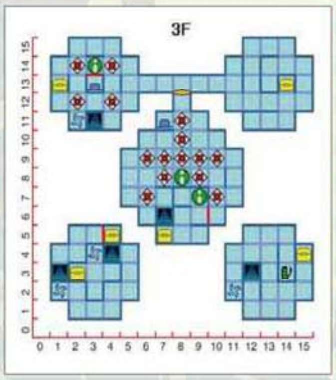
④2F～3F

向前跨过3个传送格子，从面前的楼梯（坐标X=3，Y=11）到达3F。楼梯出来后经由两处传送装置到达东南区域，可在东侧找到回复点，从楼梯（坐标X=12，Y=3）到达2F，往西即可看到剧情点。遭遇公主（ヒメ）和贞德（ジャンヌ），众人掉落到B1F。









⑤B1F

这里大部分区域都被传送格子占领，从西南区域的传送装置（坐标X=3，Y=3）拿到“地下室のカギ”后原路返回，打开东北角的门（坐标X=9，Y=9），BOSS三连战。前两战的DAIBO×3和タイガ-都很弱，稍微有点难度的是第三战玛利亚（マリア），注意其モルタルショット攻击力非常高，一旦进入蓄力状态，那么下回合要么全员同时行动（AP足够的情况下），要么全员不动，均摊伤害，如果单人贸然出击会被打掉900左右HP。战斗胜利后玛利亚加入队伍，从右下角楼梯（坐标X=10，Y=2）上到1F。

⑥1F

打开楼梯西南的开关（坐标X=11，Y=4），从东南角楼梯（坐标X=15，Y=3）上到2F。

⑦2F

往北走，从楼梯（坐标X=14，Y=13）到达1F。

⑧1F

往西走到达剧情点，打开下方的开关（坐标X=5，Y=12）。从附近楼梯（坐标X=3，Y=10）到达2F。

⑨2F～1F～2F

从2F西南的楼梯（坐标X=2，Y=3）的楼梯到达1F，可开启1F西侧中部的开关（坐标X=3，Y=8），之后返回2F。由2F西南部的楼梯（坐标X=4，Y=4）上到3F。

⑩3F

从西南的传送点（坐标X=1，Y=2）来到地图东北角，进入中央房间按按钮（坐标X=7，Y=11），走到剧情点触发BOSS战。BOSS贞德需要特别注意的招式是蓄力之后的フラムド・クロワ，一旦发现其蓄力，就让女王使用“扇舞·金刚”来独自承担并减小伤害。

第4章 姬儿の泪

废ビル

①1F

和前一个迷宫不同，这里的传送带有了各自的指定方向，详细指向如地图上所示。沿着传送地板前进，中途打开3个开关，坐标分别是（坐标X=5，Y=3）、（坐标X=8，Y=6）、（坐标X=5，Y=9），令之后的道路更为通畅。从东南的传送掉（坐标X=10，Y=1）移动到地图东北，沿传送带到达西边的传送点（坐标X=1，Y=7），传送到西北角位置，然后贴着最北由传送带到达剧情点，从楼梯（坐标X=7，Y=12）到达2F。

②2F

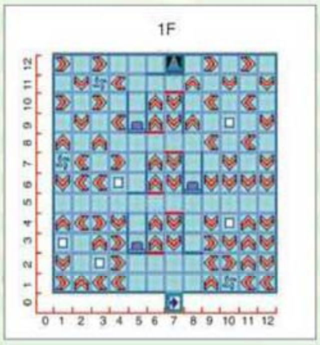
这一层有不少落穴，外观是地面上的一些由少量废弃石料构成的地板，出于攻关角度是应该避开的，但追求地图探索率100%的玩家还是必须去走一下，非常浪费时间。避开落穴绕着地图的东、南、西三个方向到达北边的最上方，打开开关（坐标X=6，Y=12）。前往西南方的剧情触发点，并打开附近开关（坐标X=3，Y=1），从南边的楼梯（坐标X=6，Y=1）到达3F。

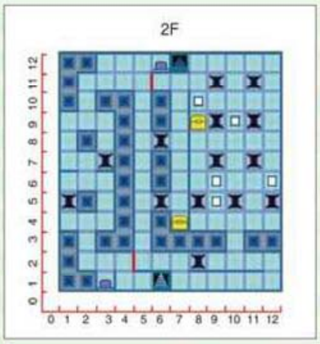
③3F

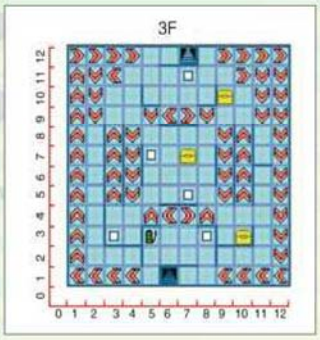
地图中部的宝箱暂时打不开，乘上西面的传送带，从楼梯（坐标X=7，Y=12）到达4F。

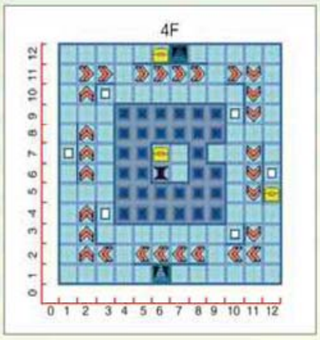
④4F

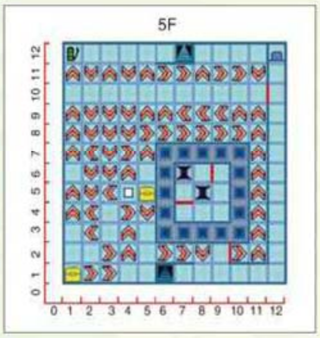
到达（坐标X=9，Y=7）可触发与キツネ的支线任务，获得“废ビルのカギ”。不想做任务的玩家可直接走到4F的西南方剧情点，从楼梯（坐标X=6，Y=1）到达5F。想做任务的可参考如下流程：返回3F打开地图中部的宝箱，获得“厄除けのお札”。然后一直来到6F，走上地图南部偏右的传送点（坐标X=8，Y=2）。到达传送终点后，打开南面的门，从门后的落穴到达5F。这里是一个3×3的方形小岛状区域，注意不要走到中间的落穴去。打开小岛区域的门，从（坐标X=7，Y=6）掉到4F。从掉落点走到4F的（坐标X=7，Y=7）触发剧情，之后获得宝物“秘传书·人（シンイリ）”。

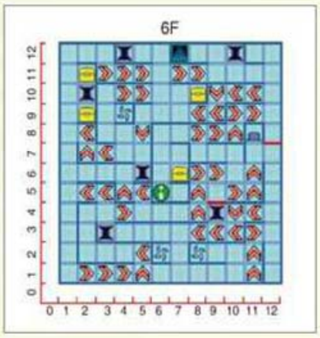












⑤5F

沿着墙壁前进，按东北角的开关（坐标X=12，Y=12），到达北部的剧情点，然后从正北的楼梯到达6F。

⑥6F

沿着传送带前进，打开东侧中部的开关（坐标X=11，Y=8）。走到下方的传送点（坐标X=6，Y=2）来到地图中部区域，走到剧情点触发BOSS战。公主最具威胁的招式是“どっかんどっか～ん”，全体攻击的同时也有将近1000的攻击力，需要新人的“ジョッキパ-ティ”和玛利亚的“祈り”同时集中回复。战斗结束后公主加入队伍。

第5章 天上の摇り笼

ゆりかごの塔

①1F

先贴着东侧的门，走到坐标（坐标X=8，Y=7）的传送点，被传送到西侧的四格小房间。该房间的下方和右方各有一个门，建议先走下方的门拿宝箱，然后再返回该房间，从右边的门被传送到地图南面，走到中央楼梯前，前往2F。

②2F

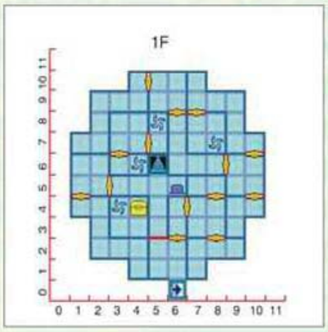
沿着路打开西北角的开关（坐标X=2，Y=9），令红色的石碑撤去，经过石碑往地图南方走。打开东南角的开关（坐标X=9，Y=2），收集一下附近宝箱，往北走在（坐标X=8，Y=7）处与天使（テンシ）相遇发生剧情，之后往前走，从楼梯来到3F。

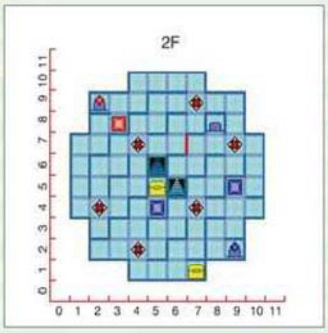
③3F

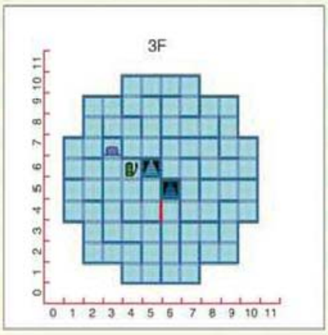
完全的一本道地图，沿路一直走就能到达4F。

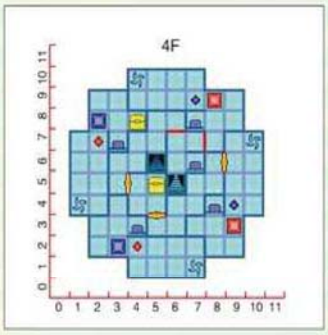
④4F

该地图的东西南北4个区域完全对称，其中各有一个开关和一个传送点。先向东走进入第一个传送点区，将这里的开关打开后传送到下一个区域，接下来的3个区域中









的操作与此相同。打开4个开关后到达中央的剧情点，从剧情点下方的楼梯进入5F。

⑤5F

5F是连在一起的单向通行房间，在进入一个房间后，身后的大门就会关上。先走到最东侧的两个房间的下面一个，从该房间西侧的门走到（坐标X=5，Y=7），打开开关后走到最西侧两个房间的上面一个，从新打开的门进入。打开这里的两个开关，然后顺时针绕到最南侧两个房间的左边一个，从新打开的门进入，按（坐标X=3，Y=4）的开关，并从地图中央的楼梯到达6F。

⑥6F

沿着地图上标记的路线走到地图中央，打开开关（坐标X=7，Y=7），然后从楼梯（坐标X=6，Y=5）上到7F。一旦走错了路，导致蓝色石碑消失，红色石碑出现，就辛苦一点绕到原来从5F上来的楼梯位置重新来过。

⑦7F

沿着路走，在（坐标X=6，Y=8）的传送点被传送到北部。沿着西侧道路走到传送点（坐标X=3，Y=3），被传送到地图东部。走到传送点（坐标X=9，Y=5），被传送到（坐标X=2，Y=5）。向东走，顺路打开开关后上楼梯到达8F。

⑧8F

右转一直往东走到顶端，按下红色石碑的按钮，然后按照地图上的线路走到中央的开关，注意中途（坐标X=7，Y=5）的开关不要碰。打开（坐标X=5，Y=5）的开关后即可前往通向9F的楼梯。

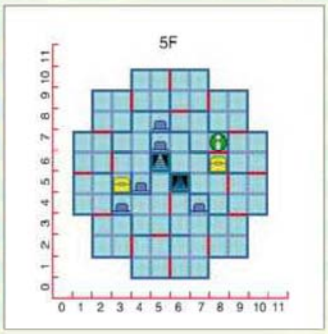
⑨9F

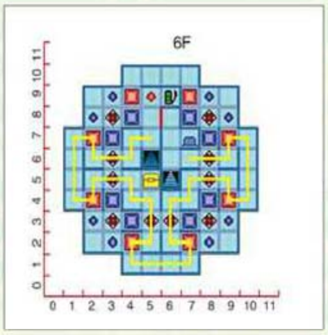
从楼梯出来后的上面一个格子可从**プチドラ**处领取支线任务，获得“天国カード”，需要按顺序前往最上阶（坐标X=7，Y=9）、5F（坐标X=8，Y=7）、9F（坐标X=2，Y=9）调查端末，获得对应道具后再返回交接任务。详细流程如下：1.前往最上阶，走到前述第一个端末，调查后从宝箱里获得“ピッカピカの盾”。2.一直下到5F，走到第二个端末，调查后获得“ドッキドキの矢”。3.由于道路不通的关系，第三个端末道具“バッサバサの翼”建议等主线进行完再拿。收集完3个道具后返回交给**プチドラ**，可从右斜上的宝箱中获得“秘传书·人（クノイチ）”。

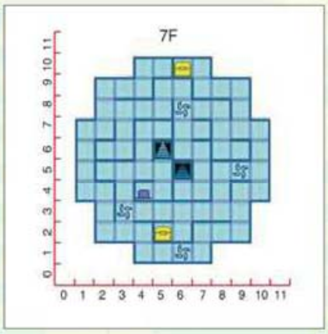
⑩最上阶

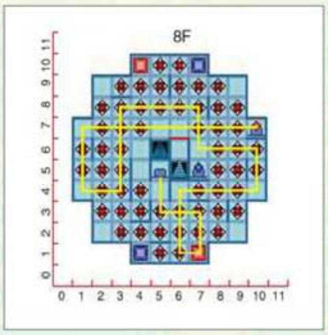
直接主线的玩家先前往最上阶，按下东北角的开关（坐标X=9，Y=8），令地图上蓝色石碑升起。避开地图上的落穴到达（坐标X=1，Y=7），按下此处按钮令红色石碑升起，打开（坐标X=5，Y=5）处的开关。返回（坐标X=1，Y=7）再次令蓝色石碑升起，走到（坐标X=2，Y=3）的开关处，然后前往打开（坐标X=5，Y=3）的开关。从（坐标X=8，Y=4）的落穴掉到9F，打开这里的两个开关，再回到最上阶。

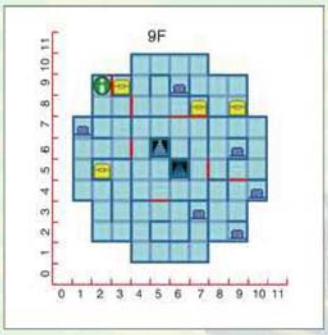
走到刚才（坐标X=8，Y=4）的落穴附近，从东侧的道路绕到剧情点，触发BOSS战。第一回合我方全员待机或使用增加AP的攻击，为之后的战斗做铺垫。BOSS天使在第一回合会使用**エンジェルブレス**，之后每回合回复561HP，不过几乎不影响攻击。蓄力以后的**エクセキュートレイ**是高伤害的全员攻击，应对方法依然是用女王的“扇舞·金刚”。由于BOSS会蓄力+**エクセキュートレイ**连发，而女王在使用过一次“扇舞·金刚”后面临EN不足的情况，可在第二轮尽可能多地让剩下的五名队员同时打下伤害。BOSS的HP将近30000，我方用“任一斩击连携技+女王的剑扇舞·轮回+公主的どっかんどっか～ん”可一次性打掉BOSS将近8000的HP，只要保持队员不死，多拖上几轮是很容易将其消灭的。

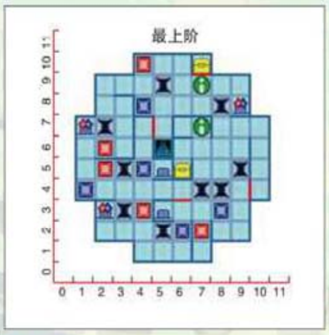












第6章 神々と兽

西の遗迹

①1F～B1F

往前下到B1F，从左手侧的楼梯返回1F，打开西侧的扳手。往返于1F和B1F的楼梯间，在B1F中央触发第一个剧情点（坐标X=11，Y=13），继续向东走，顺着楼梯来到1F的东侧，往下走，从楼梯下到B1F的东侧。之后往返于B1F和1F的楼梯之间，从B1F西侧的楼梯下到B2F。

②B2F～B1F

B2F的地面不太好走，悬崖和地面几乎一一隔开，不过路之后一条，从东侧的楼梯上到B1F，打开剧情点右下方的机关，可令机关左侧的道路畅通。走到剧情点，剧情完毕后从右边的楼梯到达1F。

③B1F～1F

楼梯出来往右转下，再次来到B1F，打开西侧的扳手，然后从南方的楼梯来到B2F。

④B2F

走到最东边打开扳手，扳手下方的道路打开，沿着最南边的路向西走，到达B3F。

⑤B3F

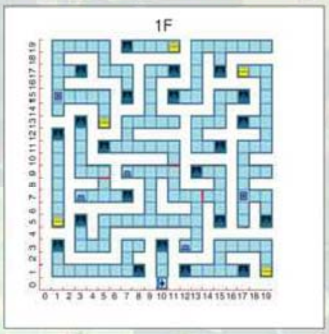
向西走可看到传送点，传送到西侧后，在（坐标X=10，Y=5）的位置可领取支线任务，获得道具遗迹のカードキー。玩家需要在这一层利用4个传送装置到达东南、西南、东北、西北4个区域，调查

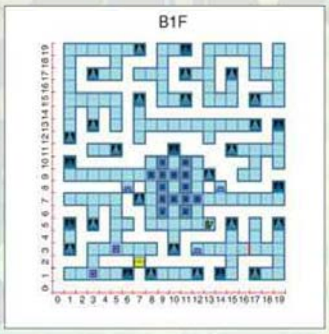
端末令浮游石出现，并把浮游石推成如图所示的形状。如果不小心推错了，再次调查端末可令石头重新出现。排列完毕后返回（坐标X=10，Y=5），对话后可上楼梯获得“‘秘传书·人（ヒメ）’”。

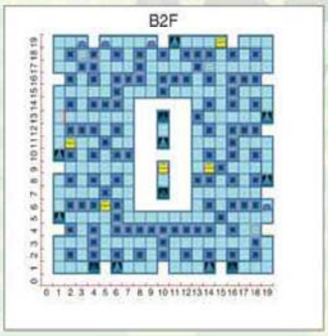


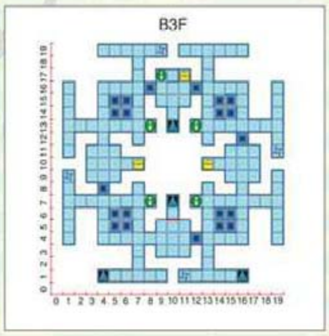
⑥B2F

B2F西北侧的两个对应扳手，左边的调为红色，右边的调为蓝色。从西侧的楼梯到达B1F，打开（坐标X=6，Y=8）的机关，往东走到地图正中，再往北到达B2F，一直下到B3F的剧情点，触发BOSS战。该BOSS的招式比较单调，较有威胁的是银锤，对我方单个角色造成900左右的伤害，即时回复很简单就能取胜。注意该BOSS是吃即死攻击的，所以女忍的空蝉、火龙均对其有效。









第7章 义と绊

本章开始后暂时只能前往东の城郭和记忆の吹溜两个地点，女忍离队。

东の城郭

该迷宫总体地形并没有之前复杂，但地面大大小小不可觉察的落穴实在非常讨厌，玩家可多参照一下地图。追求踏破率100%的话势必会做大量无用功。

①1F

地面上有许多落穴，且没有外观特征，不小心走上去就会掉落到B1F。首先走到1F的南端中央位置（坐标X=8，Y=1）打开开关，然后返回迷宫出口方向，往北面走。走到北端的中央位置打开开关（坐标X=8，Y=15），从中部的楼梯上到2F。

②2F

2F的路很好走，每一个传送带均能将角色传送到拉门的后面，从地图中央偏下的楼梯上到3F。

③3F

依然是陷阱遍地，从西北角最顶端的陷阱掉落可来到2F，从宝箱中获得“计器”，之后调查右侧中间格子的门，可走出房间。拿到计器以后就可以去做支线任务了，该迷宫的支线任务较为难解，要求玩家在B1F的鸟居区域使用计器解谜两次，攻略法如下：

a.前往B1F，调查（坐标X=3，Y=12）位置的鸟居，会显示出一串符号。

↑→↑→↓←↑→↑→

2141212131

b.被传送到（坐标X=13，Y=9）后，按照以上记号输入十字键指令，即前进2步、右转、前进4步、右转、后退2步、左转、前进2步、右转、前进3步、右转。

c.在上述过程中只要有一步走错，就必须返回（坐标X=3，Y=12）重新调查鸟居。

d.指令输入一切正确的情况下，会到达（坐标X=12，Y=15）的鸟居前，调查该鸟居后显示符号。

↑←↓←↑→↓→

31513111

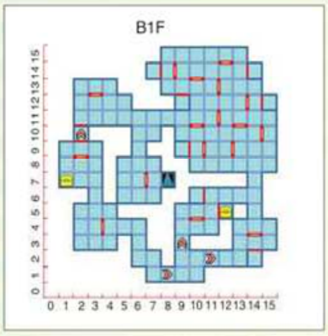
e.被传送到（坐标X=11，Y=11），同样按记号输入十字键指令，前进3步、左转、后退5步、左转、前进3步、右转、后退1步、右转。

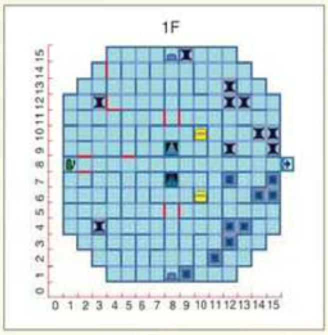
f.输入正确的前提下会被传送到（坐标X=11，Y=5），调查眼前的门即可完成任务，获得宝箱中的“バーサークせんべい”。

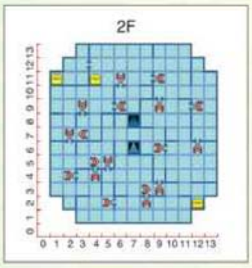
走到3F西北区域的剧情点（坐标X=4，Y=8），触发与女忍的BOSS战。女忍的总体攻击力不高，不过其攻击会同时令我方多名角色中毒，之后配合忍术会对我方状态异常的角色造成较大伤害，需及时让玛利亚用“祈り”来回复。

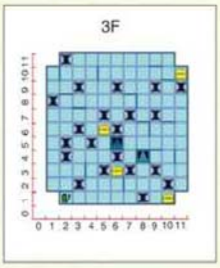
④4F

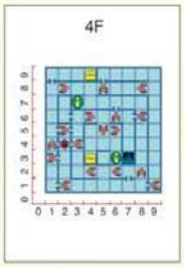
走到中央的剧情点（坐标X=4，Y=5），与将军（ショーグン）触发BOSS战。将军具有威胁的只有一招——蓄力后的“ド派手に决めるしい”，这招由于是单体攻击，因此无法采用全队待机的方法来分摊伤害，直接命中的话我方一名队员会立即被秒杀。比较好的应对方法：一旦看到她蓄力，就让眼带、女王、女忍3个人轮流用各自的ステルス、扇舞·金刚、隐身の术来承担伤害，其他队员一定要按兵不动，以免误伤。由于这三招都需要消耗两点EN，所以平时攻击时尽量不要让这3个队员同回合行动，以保证任何一个回合至少有一个的EN在2以上。











第8章 异分子の烙印

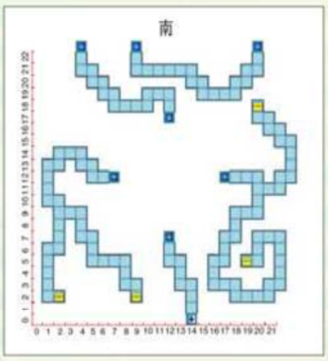
ジャングル

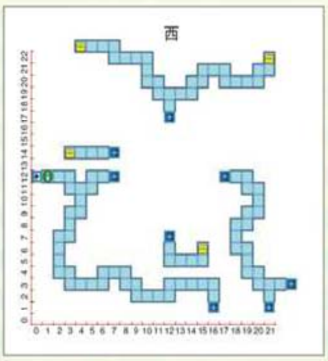
①南

进入南的中央区域后是一个循环的十字迷宫，玩家可先从西、南、东3个口出去，拿到宝箱以后返回，然后走到十字迷宫的中央，地图上会出现剧情点感叹号，跟随感叹号走即可。来到上方区域，一直向左走到剧情点（坐标X=5，Y=22），进入雨林的西区。

②西

进入有5个出口的问号区域后，先往南、北两个出口拿取宝





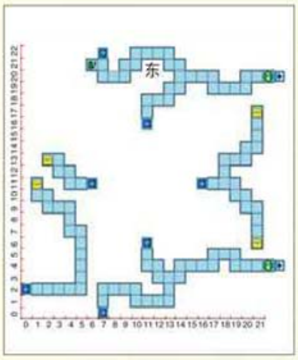
箱，然后往东出口走。到达下一个相同地形的问号区域，往南出口走。到达下一个相同地形的问号区域，往西出口走。到达下一个相同地形的问号区域，往南出口走。到达下一个相同地形的问号区域，往东出口走。如此可来到西区地图的东侧，一路走到剧情点。该剧情点的下和右各有一个出口，先走右边拿取宝箱，然后原路返回，再从剧情点的下方出口经过雨林南区到达东区。

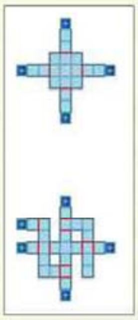
③东

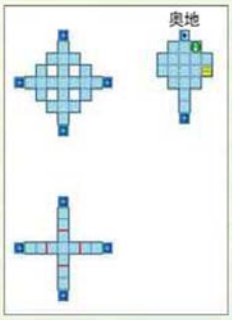
进入东区中央的十字区域，这次的区域完全没有提示，请玩家按照北、西、西、北、西、北的顺序从对应出口出去。（如果走的路是对的，可看到地图中总有一个出口被挡住，如果走到4个出口都畅通的地方，就表示返回了原路。）在地图西北角发生剧情，之后进入下一个十字区域。该十字区域没有无限循环，按照西、北、西、北、北的路线穿越，就能到达剧情点，与新人发生BOSS战。用射击系连携的招式配合玛利亚的“モルタルショット”可降低BOSS的攻击力，这样其マルチグレネード基本只对我方造成300左右伤害。BOSS蓄力后的那个回合会使用大威力的全体攻击ロケットランチャー，依然用ステルス、扇舞·金刚、隐身の术来承担伤害。BOSS的“一气饮む”会回复3000HP同时提升其防御力，用斩击系连携的招式配合女王的“剑舞·一轨刀闪”可降低其防御。

④奥地

战胜新人后按照北、东、南、东、南、西、南、西、北的顺序穿过奥地，在剧情点发生BOSS战。该BOSS的HP在46000左右，冲击属性的攻击几乎对其无效，全体攻击技的伤害非常高，我方一定要发动降低攻击力的单体技或连携效果。“红き罪响”与我方新人的炸弹设置类似，第一次设置第二次起爆，附带中毒效果，有时也会在一回合内设置并立即起爆，但这样的攻击力并不高。另一个有威胁的招式是“真罗の刻”，为全体大伤害技，对陷入异常状态的我方角色会进一步扩大伤害。鉴于其全体对象的招式使用频繁，还是尽量以扇舞·金刚、ステルス、隐身の术来拖延时间，其他队员趁机回复EN。







第9章 分断

进入本章后路线分支，ビル地下水道的人员配置为眼带、新人、女忍，本部ビル的人员配置为女王、玛利亚、公主。在完全通过第九章前无法从迷宫中逃出，建议先将商店中能买的道具买掉，将之前迷宫中尚未达成的任务都完成以后再正式探索迷宫。

ビル地下水道

①1F

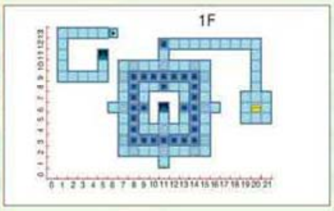
从西北角的楼梯下到B1F。

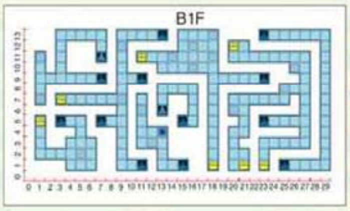
②B1F～B2F

踩下西端的两个浮游地板，然后从（坐标X=7，Y=9）的楼梯下到B2F，从B2F的（坐标X=3，Y=5）的楼梯返回B1F。踩B1F（坐标X=5，Y=2）处的浮游地板，返回B2F，从B2F（坐标X=11，Y=2）的楼梯返回B1F，前进到剧情点触发剧情。然后一路往北走，从（坐标X=11，Y=9）的楼梯下到B2F。一直往东走，从（坐标X=23，Y=9）的楼梯上到B1F。往北部走，踩下这里的5个浮游地板，然后从阶梯返回B2F，从（坐标X=23，Y=13）的楼梯上到B1F，沿着道路一直往前走触发剧情，然后往下到达B2F。

③B2F～B1F

往西走，从（坐标X=15，Y=1）的楼梯上到B1F，踩下浮游地板，原路返回B2F，从（坐标X=15，Y=5）的楼梯上到B1F。前方的楼梯通往B1F，可触发该迷宫的支线任务。支线任务攻略法：首先踩下任务发生时所在位置的地板，B1F







的（坐标X=13，Y=4）位置出现地板，踩下该地板后B2F（坐标X=13，Y=4）的位置出现地板，通过该地板从楼梯（坐标X=23，Y=5）上到B1F。踩下该场景的3个浮游地板，返回B2F，然后沿之前的路回到领取支线任务的初始地点，道路通畅后在1F的（坐标X=20，Y=7）的地方交任务，从宝箱中获得“グレートポイズンリーフ”。

④B2F

由于通过该迷宫的必须机关与上文的支线任务有所重合，因此无论对宝箱是否有兴趣建议都优先完成。拿完宝箱后到B2F的（坐标X=26，Y=6）按下机关，往西走绕过中央的长条障碍区，再往东穿过机关打开的门，触发BOSS战。此处BOSS只相当于3个杂兵，使用威力较大一点的连携技即可通过。该迷宫完成后切换至本部ビル的迷宫。

本部ビル

①1F～3F

进门后往西走，从西端的楼梯上2F，踩下眼前的浮游地板。返回1F，经过刚浮出的地板到达（坐标X=5，Y=6）上到2F，向上走从楼梯到达3F。踩下3F眼前的浮游地板，令2F相同垂直位置出现浮游地板，走到2F踩下该地板，继续令1F的（坐标X=4，Y=8）的位置出现地板。从3F的（坐标X=3，Y=9）的阶梯上到4F。

②4F

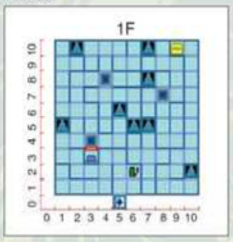
在4F（坐标X=2，Y=4）的位置触发剧情，踩下该剧情点右边邻近的格子，令3F出现浮游地板。从（坐标X=6，Y=4）的阶梯下到3F，在楼梯上方两个格子的位置触发剧情。继续往前，通过楼梯到达5F。踩下5F的浮游地板后，依次返回4F、3F、2F、1F，分别踩下新出现的浮游地板，返回5F。

③5F

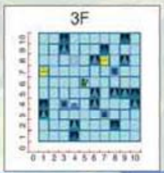
5F中间的门需要将该层的4个按钮全部按下才能开启，按钮的顺序没有严格限定。当踩下（坐标X=4，Y=8）处的浮游地板后，前往4F的（坐标X=4，Y=8）的位置可触发该迷宫的支线任务。蜜蜂女要求玩家帮助其测试红外线探测仪，穿过红外线探测仪到达1F左下角的感叹号位置，依次解除3F（坐标X=4，Y=4）、1F（坐标X=3，Y=3）、4F（坐标X=6，Y=3）、2F（坐标X=7，Y=4）这4处开关，就可以从4F（坐标X=4，Y=8）的位置向南走了。到达4F（坐标X=4，Y=5）后达成任务，从面前的宝箱中获得“システムO·W·T”。

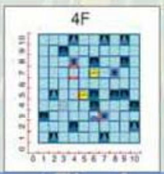
④5F～1F～5F

完成以上支线任务时，5F的开关应该解锁了两个。这时从5F（坐标X=2，Y=5）处的楼梯回到4F，然后从4F（坐标X=2，Y=1）上到5F，按下西侧的按钮。返回1F，从楼梯（坐标X=6，Y=5）处的楼梯上到2F。踩下2F的浮游地板（坐标X=7，Y=3），走到该层（坐标X=4，Y=1）处的楼梯，一直往上层到达5F，按下最后南侧的按钮，这样5F中央的门就会打开，进门后触发BOSS战。与前一个迷宫相同，该BOSS也是3个杂兵级角色。消灭它们后切换到眼带一行，与BOSS“叛逆の指导者 リーダー”交战，这是必败的一战，我方全灭后进入眼带的因子解放。



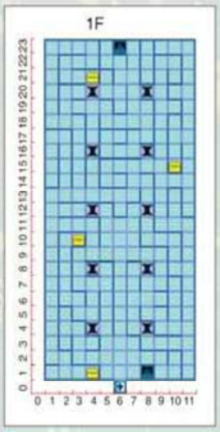


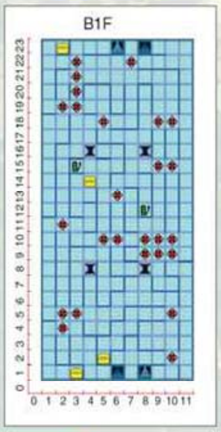


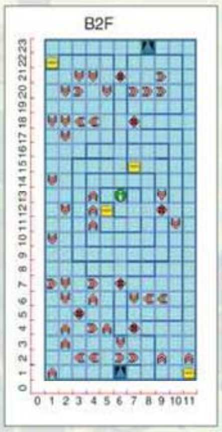




第10章 王の力







边境の遺迹

①1F

进入1F后一直往北，到达剧情点触发BOSS战。BOSS“遗迹の守护神 E-JIS”防御力非常高，不过女忍的即死技能对其有效，可轻松解决。胜利后眼带加入队伍，这样又可以前往其他迷宫了。从临近出口的右边楼梯下到B1F和B2F，收集一下宝箱后返回1F的BOSS战房间，从西侧的道路一直向北，由北端中央的楼梯下到B1F。

②B1F

在B1F的（坐标X=1，Y=12）处可触发支线任务，需要帮兔女USA寻找VIP房间，获得“巨大な铁球”，攻略法如下：前往B1F（坐标X=8，Y=16）的落穴位置，来回踩踏11次，这样会落到B2F，往西或往下走一个格子即可达成任务，从面前的宝箱里获得“秘传书・人（マリア）”。前往B1F的左下区域（坐标X=3，Y=3）触发剧情后，从南端的楼梯到达B2F。

③B2F

避开所有传送带，到达（坐标X=7，Y=12）位置触发剧情，移动到下一个迷宫。

ディアブロ

①B1F～B3F

B1F的地形比较简单，只需随着道路前进即可。到达东部的剧情点后，先不要急着进剧情点下方两个格子的楼梯，按下楼梯下方的开关，为以后的往返提供方便。之后从楼梯下到B2F。在B2F一直往北走，在最上方（坐标X=12，Y=18）的传送点被传送到一个封闭的房间。该房间的四角各有一个落穴，进入西北角的落穴到达B3F。

在B3F的（坐标X=9，Y=10）的传送点被传送到该层的北端，向西走，北端的楼梯上到B2F。到达B2F后往西走，在（坐标X=1，Y=12）的传送点被传送到该层另一个封闭房间。该房间依然有4个落穴，从西南角的掉落到B3F。往西走，从B3F（坐标X=1，Y=7）的楼梯上到B2F。一直往东走，先按下（坐标X=18，Y=1）处的开关，然后从（坐标X=12，Y=1）下到B3F，往西走3个格子触发剧情，继续往西，从前方的楼梯下到B4F。

②B4F～B6F

在B4F向西南方走，从西南角的楼梯下到B5F，再从B5F的前方楼梯下到B6F。走到西侧的传送点（坐标X=2，Y=5），传送到该层的西南角，然后从（坐标X=19，Y=8）的楼梯上到B5F，再继续从前方的楼梯上到B4F。走到B4F的中央位置，从楼梯（坐标X=10，Y=10）下到B5F，按下楼梯上方两个格子的按钮，打开关闭的门。往B5F的东南方向走，经过传送带到达西南角的房间，从（坐标X=5，Y=5）的传送点移动到地图北端，往西走从（坐标X=8，Y=19）的楼梯上到B4F。

往B4F的南侧走，走到靠近下部时拐西，从（坐标X=2，Y=8）的位置下到B5F。往北走到达剧情点，剧情结束后从剧情点后面的楼梯下到B6F，再从B6F下到B7F。

③B7F～B9F

到达B7F一直往地图中央走，这里漂浮的岩石暂时无法移动，即使移动了也会回到原来位置，先不管。从地图中心向西南方走，从楼梯（坐标X=5，Y=2）下到B8F。往地图东侧走，从（坐标X=17，Y=2）的楼梯下到B9F，往西侧走再从楼梯回到B8F。往B8F的地图中心走可以看到漂浮的岩石，这里的岩石无法直接移动，而是与B7F和B9F的漂浮岩石相关联。只要玩家开始没有移动B7F的岩石，B8F通往东南方的道路应该是畅通的，从地图东南的（坐标X=20，Y=5）的楼梯下到B9F。

到达B9F后往北走，从东北角的楼梯上到B8F，往南走，再从（坐标X=19，Y=5）的楼梯下到B9F。走到B9F的地图中央发现漂浮的岩石，将该岩石顺着周围传送带的方向推3次，将其移动到传送带的东南方。然后走到（坐标X=4，Y=16），由楼梯上到B8F。到达B8F后按下面前的开关，向西南方走从楼梯（坐标X=5，Y=4）上到B7F，按下面前的开关。前往B7F的中央，还是顺着传送带的方向推3次，推到传送带的东南部，然后由原路返回B8F。

此时B8F中央东北角的漂浮岩石已经消失了，向东北方，走从（坐标X=16，Y=20）的楼梯上到B7F。往前走一小段路看到漂浮岩石，将其往西推，然后绕到它停留位置的下方再往北推，它就会沿着传送带与西北角的岩石对撞后消失，此后走起来会更为方便。从B7F的（坐标X=4，Y=19）下到B8F，往东走到达剧情点，剧情过后继续向东，从楼梯下到B9F，再从B9F面前的楼梯下到B10F。

该迷宫的支线任务则需要从B8F（坐标X=10，Y=16）的楼梯下去，在B9F往西走，从楼梯上到B8F。往南走从（坐标X=2，Y=4）的楼梯下到B9F，往北走到达剧情点触发。与コアクマ对话完毕，下方两格的位置出现漂浮岩石，玩家需要将岩石移动到（坐标X=5，Y=12）的位置。首先将岩石往南推，然后走到B8F，将（坐标X=5，Y=6）处的岩石向左和上各推一次，通过传送带到达（坐标X=2，Y=9）。走回B9F将岩石向北推，返回B8F将岩石推到（坐标X=5，Y=9），返回B9F将岩石往东推，再往北推到达（坐标X=5，Y=12）的位置，这样就能前往B8F（坐标X=5，Y=11）交任务，获得宝箱中的“秘传书・人（ガンタイ）”

④B10F

首先走到地图西边，把（坐标X=3，Y=12）处的岩石往南推，传送到（坐标X=17，Y=16）位置。自己也走到该传送点上，将刚传送过去的岩石向西推，然后再向南推，让它停在（坐标X=6，Y=10）的位置上，这时西南部传送点的上方出现阻隔的门。

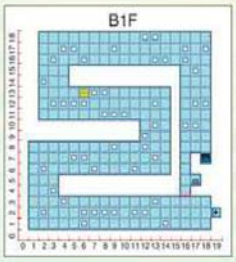
走到地图南部，把（坐标X=12，Y=3）的岩石向东、再向北推，推到（坐标X=19，Y=10）的传送点，然后自己也传送过去，将岩石经过传送带往南推，停在之前出现的阻隔的门前，地图中部出现另一扇门。

走到（坐标X=6，Y=10）的岩石前，将其向东推过两个传送带，再向北推，停在（坐标X=13，Y=13）的位置，地图东部出现第三扇门。将停在（坐标X=3，Y=3）处的岩石往南推上传送点，然后推到（坐标X=17，Y=10）的位置，走到（坐标X=13，Y=13）的岩石处，把它推到与前一个岩石相同的位置令它们对撞后消失，地图北面的门开启，穿过该门后触发BOSS战。BOSS是“叛逆の指导者 リ-ダ-”，HP在60000左右，拥有射击耐性，主力招式如下：

ネガティブフェニックス：全体伤害并附加忧郁效果。

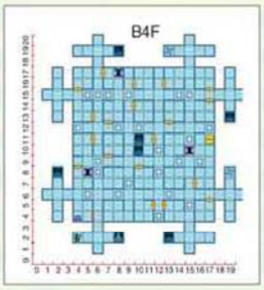
アブソリュートフェニックス：我方AP越多，造成的伤害越大。

蓄力后的第二回合ドラスティック











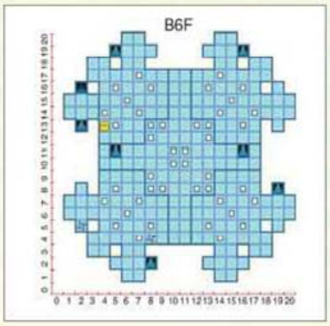
イノベーション：跟上一招相同，我方AP越多，造成的伤害越大。

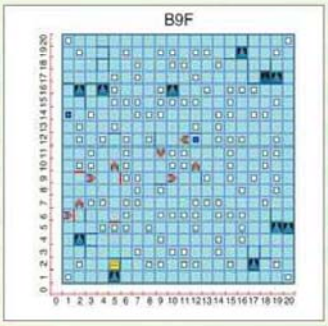
リスクヘッジブレイク：将我方一名板凳角色强行拉出队伍，让其也成为攻击对象，一般在ドラスティックイノベーション的前一回合使用。

ステルス：抵消一次攻击。

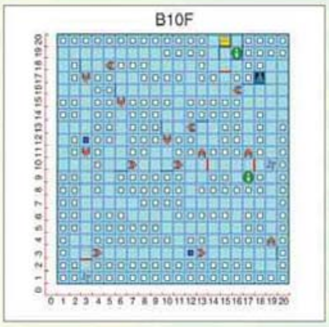
应对ステルス时可以先用一次消耗最小的招式抵消其效果，对抗此BOSS切忌积蓄AP使用连携数高的连携技，每一回合尽量将AP用光，并降低BOSS的攻击力。











最终章 オメガ

ターミナル

①1F～2F天井～1F天井

从1F进门的传送点到达2F，往南走再向西拐，到达剧情点。然后沿2F（坐标X=4、Y=4）→1F（坐标X=4，Y=13）→1F（坐标X=8，Y=14）→2F（坐标X=8，Y=4）→2F（坐标X=9，Y=0）→2F（坐标X=9，Y=17）→2F（坐标X=9，Y=14）→1F（坐标X=9，Y=3），到达门前的剧情点触发剧情，发生BOSS战。该BOSS的强度与杂兵相当，每只的HP在1万左右，战斗结束后队伍中只剩眼带一人，并移动到1F天井。其他同伴的装备品都会一时卸下，之后每当有同伴回归队伍时记得给她们装回去。

之后分别在1F天井的（坐标X=15，Y=7）、（坐标X=6，Y=13）、（坐标X=15，Y=10）、（坐标X=9，Y=13）、（坐标X=10，Y=8）分别将新人、女王、女忍、玛利亚、公主加入队伍，剧情后移动到1F。

到达1F后通过眼前的门，从传送点移动到2F的（坐标X=15，Y=13），这里有完成支线任务的情报端末，先不要管。从2F的（坐标X=13，Y=9）移动到1F，经过1F东侧的移动通路到达西侧，继续向东，从（坐标X=5，Y=8）到达2F，按下该区域的按钮。之后1F和2F所有扳手前的门都会打开，通过调整这些扳手的开关状况，能够控制传送装置的传送目的地。

②2F天井～2F～异空间

将2F的扳手拉下来，想完成支线任务的可参照以下攻略法：

a.到达2F的（坐标X=3，Y=8）处触发事件，获得"おもちゃ箱のカギ"该宝箱用来打开2F天井（坐标X=11，Y=7）的宝箱。

b.到达2F天井（坐标X=11，Y=7）获得"禁断のカードキー"。

c.调查2F（坐标X=13，Y=12）的情报端末，令门打开后按下后方的按钮，回到2F的（坐标X=3，Y=8）交任务，获得"黄泉返りまくら"。

进行主线的玩家要从2F的传送点传到2F天井，然后从（坐标X=17，Y=5）到达异空间，往东走到达异空间的（坐标X=3，Y=5）触发剧情。之后要让异空间缺失的地板全部出现，出现方法如下：

2F天井（坐标X=17，Y=2）移动到异空间，踩下（坐标X=4，Y=3）。

2F天井（坐标X=17，Y=5）到达异空间，踩下（坐标X=7，Y=3）。

2F天井（坐标X=17，Y=10）到达异空间，踩下（坐标X=8，Y=5）。

2F天井（坐标X=17，Y=10）到达异空间，踩下（坐标X=4，Y=14）。

2F天井（坐标X=8，Y=0）到达异空间，踩下（坐标X=4，Y=11）。

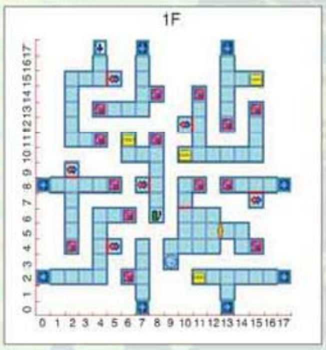
2F天井（坐标X=1，Y=14）到达异空间，踩下（坐标X=14，Y=14）。

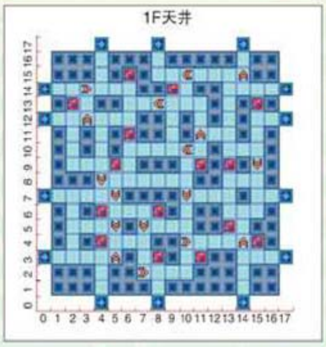
2F天井（坐标X=0，Y=10）到达异空间，踩下（坐标X=11，Y=14）。

2F天井（坐标X=14，Y=17）到达异空间，踩下（坐标X=14，Y=3）。

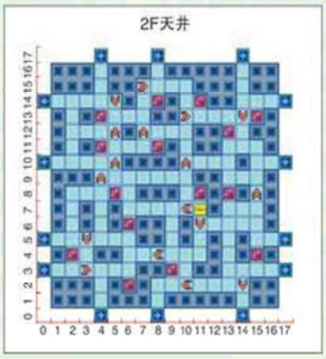
2F天井（坐标X=0，Y=5）到达异空间，踩下（坐标X=11，Y=3）。

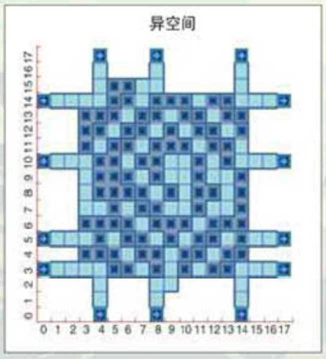
令以上漂浮的地板全部出现后从2F天井（坐标X=8，Y=17）到达异空间中央的剧情点触发BOSS二连战，虽然是最终战，不过全员回归并将实用技能都练成后并不难对付。应付全体攻击的方法依然是ステルス、扇舞·金刚、隐身的术中的任一，攻击以公主的もくもくみさいる→玛利亚的ヘヴンズショット、女忍的火鼠→女王的剑舞：死至喷刃等连携为主，打完以后就可以迎来大结局了。













文 阿鲁

作为“《雷电十一人GO》系列”最新作，本作将故事分为了地球篇和宇宙篇两大部分，玩家要带领一个几乎不懂足球的新人球队，逐渐成长为独当一面、解除银河系危机的救世主。新队员的成长和新能力的觉醒是游戏的一大看点，系统方面也有了不少改进，下面就跟随小编的脚步，去游戏里一探究竟吧。



角色扮演·收集育成	雷电十一人GO 银河 大爆炸·超新星		
RPG	イナズマイレブンGO ギャラクシービッグバン・スーパーノヴァ		
Level-5	2013年12月5日	日版	1～4人
5500日元	对应邂逅通信/无意识通信	推荐玩家年龄：全年龄	

系统相关



基本操作

按键	效果
十字键／滑杆	角色移动（非比赛）/移动视角（比赛时）
A	决定、调查
B	取消
X	菜单
Y	地图
L/R	转动视角
START/SELECT	返回菜单界面（非比赛）/切换队员的显示状态（比赛时）
触屏	比赛时控制角色移动、传球、射门等操作

菜单说明

菜单
もちもの（所持品）
├アイテム（道具）：查看、使用道具，按L、R键可切换道具类型
├そうびひん（装备品）：查看、使用装备
├ユニフォーム（制服）：查看或更换服装
├キズナックス（招募信息）：查看正在招募的选手的卡片资料
├パフォーマンス（庆祝动作）：设定角色进球后的庆祝动作
└エンブレム（徽章）：查看或更换徽章
わざ・オーラ（技能・气场）：查看或学习必杀技；更换化身和野兽之力
さくせん（作战）
├せんじゅつ（战术）：变更比赛的阵型、球场上球员的位置以及监督
├へんせい（编成）：对队员进行更换，第一页的队员为正式比赛上场的队员，第一页的前5名队员是小型比赛的参赛队员
├チーム名（队伍名）：设定队伍名称，仅自定义队伍可用
├ユニフォーム（服装）：设定比赛用服装，仅自定义队伍可用
├エンブレム（徽章）：设定比赛时的队徽，仅自定义队伍可用
└コピー（复制）：复制该队伍的所有资料重建新的队伍
じょうほう（情报）
├バインダー（选手情报）：查看已出现的选手的资料
├ストーリー（故事）：查看故事进程
├プレイデータ（游戏记录）：查看玩家已获得的奖杯、游戏记录等
├イナリンク（留言板）：查看留言板的信息，该信息随着游戏进行自动更新
├イナペディア（关键字解析）：对游戏中一些关键字进行解释
└ヘルプ（帮助）：游戏帮助
セーブ（存档）：保存游戏
せってい（设定）：对游戏进行各项设定

GP、TP、TTP、KP和SP

GP：代表球员的体力，比赛中进行抢断、传球、射门或指挥球员的行动时会消耗这项数值（球员自己的跑动不消耗GP，不过跑动速度较慢且针对性不强）。当GP值较低时，球员的移动速度变慢，会影响到冲突时的成功率，和守门员的防守范围及防守能力，GP为0后无法使用化身系统，在比赛时随时注意各球员的GP，必要时可以使用道具回复。

TP：必杀槽，在没有召唤化身或使用野兽之力的情况下，使用必杀技时会产生消耗。

TTP：必杀战术槽，在比赛时点击下屏的“T”图标发动，对手发动时我们也可以选择战术与之对抗。必杀战术分为进攻和防守两种类型，在特定的情况下使用可能会有奇效，例如对方已经形成了单刀球，此时使用必杀战术可以瞬间将球断下，让对方失去射门的机会。TTP消耗越多，战术的能力也越强，在和对方进行必杀战术对抗时成功率也越高。

KP：化身槽，召唤化身或进行化身武装后出现该项数值，不同的化身所拥有的KP数值各不相同，在召唤化身的情况下，进行抢断、过人、射门或使用必杀技等动作时会消耗一定KP，而进行化身武装后KP数值会徐徐减少，但做出除使用必杀技以外的任何动作都不会有额外的消耗。

SP：本作新增的灵魂槽，对应野兽之力的应用，在使用必杀技和射门时会进行消耗。



必杀技

游戏中，除了球员自身能学会的必杀技外，还包括化身和野兽特有的必杀技。必杀技分为射门（シュート）、盘带（ドリブル）、抢断（ブロック）、扑救（キャッチ）和技能（スキル）五大类，技能类必杀技是自动附加某种能力，而其他类型的必杀技都需要在比赛中发生冲突后手动选择发动。每名选手除了可以通过升级学会4种必杀技外，还可以通过学习秘传书来习得必杀技。在わざ・オーラ一栏中选择持有的秘传书给指定成员使用即可学会必杀

技，通关之前无法覆盖球员自身所习得的必杀技，只能在额外多出的两个空位里学习新必杀。除开启宝箱以及在部分大、小型比赛获胜后一定几率获得外，也可以在秘宝店购买。必杀技的TP消耗、威力、属性等相关信息可在わざ・オーラ里查看。必杀技会随着使用次数的增加而升级，威力自然也会不断提升。



属性相克

游戏中设定了属性相克的要素，属性分为风、林、火、山四种，这四种属性的具体克制关系为：山＞火＞林＞风＞山。游戏中，球员、化身以及必杀技都存在着属性，在赛场上发生冲突时，选择属性克制对方的球员、必杀技或化身能一定程度提升拼抢时的成功率。而选用和球员属性相同的必杀技或化身时，该必杀技和化身的威力也会有所提升。

特训

游戏中，球员的能力除了可通过升级来提升外，还可以通过特训来增加。本作中，特训地点在宇宙飞船的“特训车辆”里，而特训的项目需要获得贵重品“ブラックデータ”后才会开启。除了前三个特训项目和前作一样是转老虎机外，还有四个是以迷你游戏的方式呈现，获得的分数越高，得到的点数越多。还剩下的两个项目中，其中一个是用热血点数直接购买技能点，另一个是重置技能点。本作中，获得的技能点可由玩家自由分配。特训机获得方法参见后文“附录”的贵重品列表。

宝箱战

和地图上以“R”符号标注的NPC对话即可进行宝箱战。每个宝箱战都分为多条线路，战斗方式和系列前几作相比没有变化，战胜一条线里的所有对手后就能获得宝箱里的奖励，获得全S级评价可以获得这条线路最后的宝箱作为奖励（S级评价的条件是比赛得分在5：0以上）。部分宝箱战里的线路需要获得指定的入场券（チケット）后才会开启，部分宝箱战要通关或者达成特殊条件后才会出现，并且难度不算低，因此强烈建议在通关后再来挑战，全路线对战资料见附录部分。



传说之门（レジエンドゲート）

调查地图上有“！”的地方可挑战传说中的比赛（系列作品中的经典比赛），这里的所有比赛都是由系统设定好的队员出战。

比赛内容	传说之门所在地点
雷门中vs世字子	稻妻町 铁塔广场（过去）
雷门中vsザ・ジエネシス	稻妻町 西の公园（过去）
雷门中vsドラゴンリンク	サザナ-ラ ブリッジパ-ク 西エリア
雷门中vsオ-ガ	稻妻町 校庭（过去）
テンマ-ズvsプロトルコ・オメガ	ガ-ドン トロッコロ-ド
クロノスト-ムvsザ・ラグ-ン	ラトニ-ク ジュウロ村
レジスタンスジャパンvsイナズマジャパン	お台场 ヨットハ-バ-グランド
ギャラクシ-イレブンvsイクサルフリ-ト	星の亡骸下层（通关后）

气场

本作将化身系统、极限合体和新增的野兽之力全部归到气场一栏中，在比赛中点击下屏的“人形”图标就能发动，下面就来具体介绍这些系统。

化身系统

召唤化身后，发生冲突时的成功率提升，但是做出各种动作时都会消耗化身的KP，当KP耗尽后化身会自动消失。在一场比赛中，每支队伍最多可同时让3名队员发动气场（包括使用化身和野兽之力），每次点击气场图标后需要等待10秒才能再次使用，不过对手使用气场时我方也可以同时使用，这个是不计入气场的冷却时间里的。当双方队员都开启了化身并发生冲突时会进行化身的对抗，在不使用技能的情况下，化身会相互攻击并消耗KP值（化身拥有专属的必杀技）。随着召唤化身次数的增加，化身也会升级，化身基本能力得到提升。需要注意的是，本作中在第6章之前的剧情比赛里是无法使用化身的。

化身武装

点击“人形”图标后选择“ア-ムド”即可进行化身武装。使用化身武装后，不但球员的各项能力大幅提升，还会回复一定量的KP值，因此建议在召唤化身并使用了部分KP之后再进行化身武装。化身武装后KP值会徐徐减少，除了使用必杀技外，做出任何行动都不会额外消耗KP值，当KP为0后化身武装效果会自动消失。进行化身武装后，球员只能使用自身所携带的必杀技，不过此时使用必杀技改为消耗KP，而且消耗量较低，让持有强力过人和射门必杀技的队员使用后可以轻松突围并破门得分。

极限合体

本作要通关后前往雷门中学停车场触发剧情才会开启这个系统。和前作不同，在本作中只要将两人合体后，直接在赛场就会体现出来，不需要额外的指令来发动合体。合体后不但可以额外增加两个必杀技，更是可以使用双人份的气场，例如可以让拥有化身和拥有野兽之力的人合体，那么就可以同时使用两种能力，让球员能在比赛时有更好的发挥。

野兽之力

本作新增的系统，发动后球员会拥有野兽的力量，拼抢和射门的能力也会得到提升，必杀技改为消耗SP，且消耗量降低。野兽之力会随着时间的经过提升经验值，拼抢或射门成功时经验值大幅提升，蓄满经验槽后野兽之力会提升等级，此时SP最大值提升，球员能力加强。野兽之力最高为5级，除了使用必杀技、拼抢失败和射门外，做出任何动作都不消耗SP，使用得当的话可以让拥有野兽之力的队员全场保持开启状态。每只野兽都有专属的必杀技，在使用野兽必杀技时还会开启一个类似老虎机的转盘，可转出增加额外能力的效果，下面列出轮盘中所有能力的附加效果。

轮盘能力名称	效果
SPセツヤクLV.1～3	使用野兽必杀技时消耗的SP减少
キャッチアップLV.1～3	守门的威力提升
GPかいふくLV.1～3	赛场己方队伍全员GP回复
GPTPかいふくLV.1～3	赛场己方队伍全员GP和TP回复
シビレプラスLV.1～3	麻痹槽破坏力提升
シビレマイナスLV.1～3	麻痹槽破坏力降低
シュ-トアップLV.1～3	射门的威力提升
ス-パ-ダッシュLV.1～3	拼抢成功时移动速度提升
TPかいふくLV.1～3	赛场己方队伍全员TP回复
ドリブルアップLV.1～3	突破的威力提升
ふきとばしLV.1～3	拼抢成功时将周围的对手吹风
ブロックアップLV.1～3	防守的威力提升
むてきドリブルLV.1～3	拼抢成功时一定时间内自动突破对手的阻挡（对守门员无效）
レベルPプラスLV.1～3	拼抢成功时获得用于升级野兽之力的经验值增加

队员招募

第3章开启该系统，和地图上有卡片标志的人对话可进行队员的招募。想要成功招募一个队员，首先需要通过小型或大型比赛获取角色资料（部分球员需要通关后才能招募），接下来便可以在招募员那里看到球员的招募条件。一般来说，这些可招募的球员需要满足1～4个条件，在达成第一个条件后，后面的条件才会陆续显示出来，当全部条件都达成并支付招募硬币后就能成功招募了。招募条件包括指定队员（只要曾经招募过即可，不需要一直留在队伍里）、特殊道具、照片、话题、奖杯等，照片需要玩家在有相机图标的地方按A键照相来获得；话题则需要通过和NPC对话来获得；关键道具大多通过完成比赛随机获得，部分关键道具需开启银宝箱获得；而奖杯则需要玩家达成一定条件后自动获得，例如收集多少照片、话题，或者是达成多少次小型、大型比赛之类的。支付指定数量的招募硬币后可获得该队员的卡牌，当达成所有该队员的招募条件后就可以将其招入队伍中了。招募队员会用到的比较关键的道具、照片和话题的获得方法参见后文“附录”的相关列表。

扭蛋机

稻妻町的商店街里，地图上有“B”符号的位置就是扭蛋机，玩家可以消耗3DS硬币在这里抽取道具。每次使用扭蛋机可以选择消耗1～20枚硬币，消耗硬币数量越多，能抽到的扭蛋等级越高，最高等级的金色扭蛋里可以获得珍贵的技能类秘传书。



招募硬币星人

通关后才出现的要素，**サンドリアス的ビゴタウン**，地图上有蘑菇标志的位置就是招募硬币星人，与其对话并消费一个金色招募硬币就可以随机获得必杀技、招募卡片、消费道具等物品。

比赛相关

小型比赛

小型比赛为5对5，所有可对战的选手都在地图上以红点标示，和他们对话可以选择是否进行比赛，胜利后可获得招募道具、招募金币、必杀技、消费道具、装备品等。在本作中，小型比赛的胜利条件仅为破门得分，这里建议在小型比赛时使用气场后作战，可以大幅提升获胜的速度。

大型比赛

大型比赛为11对11，主要分为剧情比赛和宝箱战。本作中，“进化槽”的系统依旧存在，玩家在成功传球、抢断、过人以及射门后都会蓄积一定量的进化槽，将其蓄满之后会触发剧情，在比赛时间结束前没有成功触发剧情不会直接GAME OVER，玩家可选择是否从该进化槽出现的地方重新进行比赛。由于进化槽需要成功做出某动作后才会大量蓄积，这里建议让球员使用化身或野兽之力系统后，利用抢断或过人来蓄积，触发剧情后再开始正式进攻。部分剧情比赛中，对方球员头上会出现**フルパワ-**字样，这代表该球员处于全力模式，此时这名球员无法被阻挡，遇到这种情况时就痛快地让他射门得分吧，为接下来蓄积进化槽节约时间。



麻痹槽

（シビレックスゲージ）

前作保留下来的系统，无论是否使用必杀技，守门员在进行扑救动作后都会累积麻痹槽，麻痹槽累积到最大值后会出现破防状态（出现ブレイク字样），此时守门员的扑救能力会大幅降低。所有射门类必杀技里均有一项麻痹伤害（シビレダメージ），此项数值越高，抵挡时守门员蓄积的麻痹值越多，在面对后期的强敌时可以通过连续射门来使对方的守门员快速破防，然后再用强力的必杀技来射门以提升破门得分的几率。

防守技

射门或抢断类必杀技里带“B”符号的技能为防守技，在对方射门的范围内如果恰好有人持有这类必杀技，就可以选择发动，发动后可以对对方的射门进行阻拦，抢断类必杀技阻拦成功时球自然被我方控制，就算阻拦不成功也能对射门的威力进行削减，让守门员扑救的成功率提升；射门类必杀技阻拦成功时会将球反射回去。

远射

射门类必杀技里带“L”符号的为远射必杀，只需点击下屏的“S”型图标或对方球门，无论球员身处什么位置都可立即发动射门（小型比赛中无法点击“S”型图标，只能直接点击对方球门）。远射虽然可以瞬间发动射门，不过射门威力会随着球的飞行距离而减少，并且途中还很容易碰到对方使用防守技，因此很容易被对方挡下，一般在对方守门员TP耗尽且沿途没有带防守技的队员时才考虑使用远射必杀进行射门。

连携射门

射门类必杀技里带含“C”符号的为连携必杀射门，在发动射门时，球的前方会出现一个扇形的范围，如果我方持有连携射门的球员在这个范围内，当球靠近时就能使用该必杀技发动连携射门。经过连携后的必杀射门威力会得到提升，这个可以配合远射来使用。

剧情攻略

※本篇攻略剧情部分以《超新星》版本为准。

第1章 最悪の新生イナズマジャパン!

剧情 足球边境世界大赛V2（FFI V2）是面向青少年的世界级赛事。为了夺取这一赛事的冠军，各国都将派出最优秀的队伍参赛，日本方面也不例外。很快，作为新雷电日本队的监督——黑岩流星（实为影山零治）公布了候选人名单，不过这其中除了松风天马、剑城京介和神童拓人外，另外8个名字是以前从来没听说过的。为了测试新雷电日本队的实力，鬼道带领帝国学园与日本队来了场友谊赛，结果令人大跌眼镜，这8名从来没听过名字的候选成员竟然无一例外地都是完全不懂足球的门外汉，然而作为监督的黑岩流星竟然就这样让队伍直接参赛了，连个后备队员都没有，这种情况别说夺冠，连能否在亚洲区出线都是个问题。

由于这次比赛的规则不允许使用化身，对于天马、京介和神童这三个主力来说情况更加不妙，虽说8名新人已经开始特训，但短时间要达到能够对抗专业选手的地步还比较困难，通过与新人的初步交流，发现虽然他们都不懂足球，但是大部分人在其他领域都有着很强的专业性，而监督则要求天马三人帮助新人开发出他们的潜力，并且表示绝对不会更换这次的候选人名单。为了保证胜利，神童提出了放弃新人，仅靠三人来完成球赛的想法，不过这种做法真的行得通么?

正在天马等人烦恼如何获得比赛胜利的问题时，新生日本队内部又出了问题，真名部阵一郎的钱包被人偷了，而曾经有过盗窃记录的瞬木隼人成为了众人怀疑的目标，虽然他本人表示钱包不是自己偷的。由于考虑到比赛在即，大家也暂时放弃了深究，不过在比赛场上却是各种不配合，原本水平就差的团队再加上队员之间的不信任，让日本队陷入到了极大的危机中。好在三名老将实力拔群，神童更是超水平发挥，数次将对方的射门给破坏掉，当然这也直接引起了身为守门员的井吹的不满。瞬木隼人为了让他的弟弟们看到自己努力的一面，在赛场上拼得很厉害，中场休息时天马也得知了瞬木隼人和他弟弟都是孤儿，他为了帮由于饥饿而偷东西的弟弟顶罪才背上了盗窃犯的罪名，之所以加入日本队也是以能够让弟弟住上大房子为条件被影山零治雇佣而来。



受到瞬木在赛场上不懈努力的影响，队伍里其他成员慢慢开始有了配合，虽说对整个队伍起到的效果微乎其微，但至少好过之前的反效果。在天马、神童和京介的努力下，总算是战胜了亚洲赛区的第一个对手。

流程

和所有队伍的队长对话。
↓
和鬼道对话进行比赛。
↓
前往体育场，和8名新加入的队员对话。
↓
和船木教练对话开始特训。
↓
和球场中央的人对话进行小型比赛，使用化身后可轻松获胜。
↓
返回宿舍，剧情后进入第二天。
↓
前往体育场船木教练对话。
↓
乘坐电车前往赛场。
↓
和船木教练对话开始比赛。

比赛简要说明

帝国学园

这场比赛主要用来熟悉球赛的各种系统，井吹宗正必须为守门员。跟着系统的提示来操作，很快就能触发剧情结束上半场。下半场需要蓄满进化槽触发剧情，之后再扳回一分即可结束比赛，这场比赛主要依靠松风天马、神童拓人和剑城京介三人来突破和得分。

韩国代表 ファイアードラゴン

赛前必须让天马为MF、神童为DF、剑成为FW、井吹为GK。比赛开始后触发剧情，之后对方进入全力模式带球突入，此时防守是没有效果的，果断让其突入到禁区附近触发剧情，之后神童会将对方的射门给踢飞。接下来夺球后突入到对方禁区附近触发剧情，控球权再度落到对方脚下，依旧让进入全力模式的对手突入直至触发剧情，接下来要求蓄满进化槽，剧情后就可以全力进攻了。这场比赛中，对方的射门必定会被神童直接踢飞，因此可以放心大胆地发动攻势。下半场开始后蓄满进化槽，天马学会新必杀技并攻入对方一球，剧情后对方控球并进入全力模式，待其突入到我方禁区后触发剧情，神童学会新必杀技。之后是自由比赛，可以抓紧时间扩大比分差距。



第2章 チーム结成の谜!

剧情 虽然获得了首胜，但整个队伍依旧存在着很大的问题，因为8名新人竟然是监督给出一定条件后雇佣而来的。至于为什么要雇佣这群根本不懂足球的门外汉成为雷电日本队的主力队员，天马等人更是想破脑袋也不明所以。除此之外，首战告捷后大部分新队员都放弃了训练，原因在于当初监督在雇佣他们时许诺，如果第一场比赛获胜，就不再强迫他们训练。虽然天马一直在努力劝说队员，但收效甚微，直到最后也仅有两人主动留下接受训练。很快，监督宣布对除天马、神童和京介的所有队员进行“退出考试”，只要考试过关便可选择立即退出队伍并获得之前说好的报酬，而考试的题目很简单，面对空门只要连续5球射偏便算过关。

对于监督的决定，众人再次被搞晕了，这不是等于给那些准备离队的球员铺平道路么？早已有离队之心的球员不在少数，其中铁角真反应最为激烈，原本有着世界级拳击实力的他因为救人被歹徒伤了手，从而造成心理阴影，而他进入足球队的目的就是为了给父亲买下渔船出海，早早离开球队是最好的选择。然而在考试面对最后一球时他犹豫了，观众的鼓励声让他想起了拳击教练对他说的话，“无论做什么都永不放弃”，最终他改变了想法，决定留在了球队。

每个人抱着自己的想法，最终都选择了留下，虽然暂时解决了离队的问题，但接下来的比赛依旧不容乐观，对手澳大利亚队擅长进

攻，平均每场比赛都能拿下7、8分，对新人始终抱有不信任态度的神童当即表示要自己一力承担防守的重任，此番言论再度引起井吹的不满，但即便不爽神童的态度，正式比赛时面对对方凌厉的射门，井吹还是败下阵来，并且清楚地认识到正式比赛和训练的不同之处，最终爆发了潜力，利用扣篮的技巧挡下了对手的必杀射门，成为了一名合格的守门员。除了井吹的进步，另一名队员野咲樱也领悟到了足球的真正含义，她由于从小就被父母管得很严，事事争第一这一理念深入骨髓，因此在比赛时完全不参与团队的配合，不但遭到了队友的质疑，更是被对手联手夺球，差点丢失比分。后来经过天马劝说，她才明白了足球不是一个人的游戏，并理解了快乐的含义并不是争第一这个道理。



流程

与离队的队员对话，跟着引路的箭头方向前进即可。
↓
前往球场入口和黑岩对话。
↓
和所有队员对话。
↓
前往球场和水川对话进行退出考试，可选择是否将球踢入球门，选择不踢入球门即 GAME OVER。
↓
乘坐电车前往赛场。
↓
和船木教练对话开始比赛。

比赛简要说明

澳大利亚代表 ビッグウェイブス

这场比赛井吹必须为守门员。开场后野咲樱抢夺了控球权，可趁此机会进攻，让剑成用必杀技射门可轻松破门得分。上半场10分钟后触发剧情，对方发动猛烈进攻，持球队员处于全力模式，无法阻拦，必定会被对方射入一球。接下来蓄满进化槽触发剧情，控球权再度落在了我方的野咲樱脚下，抓住机会扳回一球难度不大。下半场开场后触发剧情，井吹学会必杀技，之后将进化槽蓄满后触发剧情，瞬木学会必杀技并射门得分。之后就是正常比赛了，有井吹的必杀技在，对方很难继续破门，我们只需保持优势到比赛结束即可。



第3章 帝王の泪

剧情

连续两场胜利对球员们都有很大的鼓舞作用，不过神童依旧忧心忡忡，虽然瞬木、野咲樱、井吹等人算是正式踏入了足球这一领域，但依旧还有半数新人的实力处于未知状态。在正式比赛前，雷电日本队和雷门中学来了场友谊赛，球队的战斗力与当初跟帝国学园比赛时有了明显进步，这对今后的比赛来说无疑是个好消息，而众人也因为之前的良好表现，在正式比赛前获得了难得的假期。然而就在休假期间，九坂隆二因为打架被警察逮捕，好在有监督的庇护才没有影响到比赛的出场，不过这也多多少少影响到了隆二的情绪。

正式比赛时，对手的强大令日本队陷入危机，而对手的恶言挑衅让九坂隆二再度暴怒，好在儿时玩伴里子及时出现，说明情况后才让隆二在愤怒中恢复了理智，并一举掌握了愤怒的力量。原来九坂隆二在小时候非常软弱，是长期被人欺负的对象，不过就在自己的玩伴里子也被其他人带走时，他终于爆发了，靠一己之力打到了对面多人，不过里子却因为恐惧隆二的暴走而逃跑。从那之后，只要有人对隆二说出“弱”这个字，他就会控制不住自己的情绪而暴走。不过里子一直都在为那时的做法感到愧疚，通过这次来观看比赛，终于与隆二说清了当时的想法，解开了隆二的心锁，此后不会被语言激怒的隆二更是发挥出了自己的实力，在全队的配合下拿下了比赛的胜利。

流程

乘坐电车前往稻妻町（本章开始开启队员招募系统）。
↓
前往雷门中学足球场。
↓
与雾野对话开始比赛（赛后开启宝箱战系统）。
↓
返回台场的足球乐园。
↓
前往稻妻町 街はずれ。
↓
乘坐电车前往赛场。
↓
和船木教练对话开始比赛。



比赛简要说明

雷门中

这场比赛天马必须出场。对手的队伍等级仅为9级，即便之前没有刻意练级打起来也没太大压力。我方的天马、剑成和瞬木都有必杀射门，只要距离不太远，对方的守门员是挡不下来的，让这三人积极进攻即可保胜利。

沙特阿拉伯代表 シャムシール

这场比赛天马和九坂必须出场。开场后触发剧情，对方处于全力模式，让其到禁区射门破门得分。之后将进化槽蓄满触发剧情，然后是很长一段时间的自由比赛，可抓紧时间扳回比分。下半场需要连续两次蓄满进化槽触发剧情，九坂学会必杀技射门得分，之后是自由比赛时间，对手除了必杀战术较强外没其他优势。

第4章 胜利への解法！

剧情

随着大家实力的增加，队伍的战斗力有了飞跃般的提升，甚至连之前不看好新人的神童也主动对新人给出了训练建议。为了更好地培养成员，监督特意开启了特训基地，让所有人在短时间内又有了不小的进步。在正式比赛到来之前，真名部阵一郎的双亲来到了球队，劝说阵一郎退出球队，不过谈话正好被皆帆和人听到，事后问及原因才得知阵一郎答应加入球队的条件竟然是想与父母分开，阵一郎的父母都是精英，而他自己也从小接受着精英式的教育，这让他非常苦恼，为了让自己的路不受父母支配，他才决定要离开父母。然而皆帆的处境正好与阵一郎相反，他的父亲是警察局的刑警，并且对皆帆的一切想法都给予支持，皆帆进入球队的目的便是前往伦敦的警察学院见习，成为跟父亲一样出色的刑警。虽说皆帆并无恶意，但阵一郎却误以为皆帆是为了向他炫耀而生气，直到后来皆帆说出自己其实很羡慕阵一郎的父亲对他的期待和随时保持对他的关注，自己却因为父亲在年幼时就去世而无法享受到父亲的关注时两人才解除了误会，并携手防御，挡住了泰国对强大的攻势。



另一方面，软弱的森村好叶也在这次的比赛中成长了起来，好叶从来没有进入过运动部门的经历，身材娇小且非常害怕具有危险性的事物，不过心地善良且喜欢动物，看到小猫从观览车上掉落时发挥出了超强的爆发力接住了掉落的小猫。为了让好叶变得勇敢起来，九坂隆二在比赛途中向好叶大声表白，虽然没有接受隆二的表白，但多多少少让她拥有了勇气，从此不再是赛场上的拖累。

流程

前往食堂和静音对话。
↓
前往接待处和黑岩监督对话。
↓
和水川对话并进行 1 号特训。
↓
进行 4 号特训。
↓
和葵对话结束特训。
↓
返回宿舍。
↓
前往观览车区域。
↓
返回前台和静音对话。
↓
乘坐电车前往赛场。
↓
和船木教练对话开始比赛。

比赛简要说明

泰国代表
マツハタイガー

这场比赛天马、好叶、九坂、真名部和皆帆必须上场。开始比赛后需要连续两次蓄满进化槽，鉴于进球后进化槽的蓄积量较大，建议直接快攻让剑成用必杀射门攻破对方球门，触发剧情后好叶学会必杀技。下半场开始后必定会被对方攻入一球，之后依旧是将进化槽蓄满，剧情后真名部和皆帆学会必杀技。对方守门员的必杀技很强力，不过TP仅够使用两次，可以用九坂的远射来消耗对方的TP。



第5章 来访者

剧情 经过不断努力，这支新成立的日本代表队总算是有了起色，马上就要面对亚洲预选赛的最后一个对手了。不过在正式比赛之前，黑岩监督请来了由不动明王带领的队伍与日本代表队进行比赛，对方的成员都是之前遇到过的熟面孔，这支由各个队伍的精英成员组成的强力球队拥有超强的攻击力，将看似有了很大进步的日本代表队虐得体无完肤。不过正因为这次的失败，让所有队员对自身能力的不足有了更深刻的认识，纷纷开始了疯狂训练，不过如此费尽心思提升自身的实力就一定是正确的做法么？

事实证明，光靠个人的能力是无法掌控整个赛场的，在与乌兹别克斯坦的比赛中，日本队再度陷入危机，好在上半场结束时天马及时点醒大家，让所有人都明白了足球并不是一个人的游戏，幡然醒悟的众人在下半场终于打出了配合，最终搬回劣势赢得比赛的胜利。



正当大家沉浸在获得亚洲预选赛冠军的喜悦时，巨大的宇宙飞船降临在球场上空，赛场的观众全部被催眠，而与日本队进行比赛的乌兹别克斯坦队员全部显出了原型，原来他们全都是假扮成地球人的外星人。就在众人不知所措之时，豪炎寺出现并道出了事情的原委。早在三个月前，外星使者就降临地球，并要求地球派出球队前往18万8千光年外的帕拉母迪特（パラムディ－テ）太阳系参加大塞拉斯达银河大赛，如果地球方面拒赛，面临的将是星球毁灭的结果。大塞拉斯达银河大赛由法兰·奥比亚斯（ファラム·オ－ビアス）主办，由于该行星人口过量且面临黑洞的威胁，急于找到新的居住地，虽然他们可以通过强大的军事实力来抢夺行星，不过考虑到战争会对行星造成破坏，银河连邦评议会提出了一个和平的竞争手段，那就是进行一场足球比赛，靠行星的居民们自身的能力来决定星球的归属，优胜者可以选定自己想要居住的行星。

其实，所谓的亚洲预选赛其实就是银河大赛A组的预选赛，之前对阵的比赛选手真实身分都是外星人。为了保证地球不被入侵，天马一行人成为了地球的希望，而之所以会在赛前选出多达8名新人加入队伍，是因为黑岩监督需要用到他们潜在的力量——野兽之力，在之前的亚洲预选决赛时，好叶无意中使出的正是这种力量，这将成为天马等人宇宙之行的一大助力。之所以要在预选赛中禁止使用化身，也是为了让天马等人能领悟这种力量，不过之后的正式比赛将面临更大的危机，为了获得胜利，化身的使用自然被解禁，背负着地球命运的队伍从此刻正式踏上了前往宇宙的旅途。

流程

前往室外球场和船木对话。
↓
和不动对话进行比赛。
↓
移动到井吹附近触发剧情。
↓
前往会议室和黑岩监督对话。
↓
乘坐电车前往赛场。
↓
和船木教练对话开始比赛。
↓
和队员对话。
↓
和豪炎寺对话。
↓
前往球场和黑岩对话。
↓
和所有人对话，剧情后市川座名九郎加入队伍，“传说之门”系统开启。
↓
前往稻妻町的木枯らし庄和木野秋对话。
↓
和雷门中学的成员对话。
↓
返回住宅区和黑岩对话，之后选择地球十一人的追加成员（从 36 人中选择其中 11 人）。

※ 两个版本可选择的追加成员有所区别。

比赛简要说明

レジスタ－ンスジャパン

这场比赛天马、神童、剑成、铁角和井吹必须上场，井吹必须为守门员。开场后触发剧情被对手攻入一球，之后是自由比赛时间，由于对手的实力过于强悍，想翻盘是不可能的，随便打打就好了，此战必败。

乌兹别克斯坦代表
スト－ムウルフ

这场比赛天马、神童、井吹和好叶必须上场，井吹必须为守门员。上半场对方守门员处于全力模式，我方是无法破门得分的，剧情后被对方射入一球，之后只要保持现状拖过上半场，尽量不要让比分继续扩大。下半场开始后蓄满进化槽触发剧情，井吹学会必杀技，队伍学会必杀战术，之后需要再蓄满一次进化槽，积极发动进攻吧。

第6章 宇宙への旅立ち！

剧情 临走前，在鬼道的建议下，黑岩监督带上了11名后备队员，加上决赛后加入的市川座名九郎和因为迫切想和大家一起参赛而偷偷溜上宇宙飞船的西园信助，共计24名球员代表着整个地球，开始了他们的征程。出发前往宇宙后，天马做起了不可思议的梦。在梦中他被神秘的生物引导，与“白色少女”相会，她将黄色的石头交给了天马……梦醒后天马发现梦中的生物竟然出现在了自己面前，并且还很黏天马，无奈之下只好暂时带着它同行。

第一场比赛的所在地是沙之行星桑得利亚斯，登陆后不久众人就遭到了对方球员的挑衅，好在对方球队队长及时赶到才化解了危机，并表示要堂堂正正打败地球队。虽说这场比赛关系到双方星球的所有权，不过桑得利亚斯队队长的正直还是博得了众人的好感。通过交谈，天马意外得知了沙之瀑布的消息，从对方队长的描述来看和自己梦中所见的洞窟非常相似，为了解开梦境之谜，众人来到了大沙漠之中的沙之瀑布，并在洞窟里得到了太阳岩。

就在天马一行人寻找太阳岩

时，桑得利亚斯球队来了一名不速之客，这个名为巴尔加·扎克斯（バルガ·ザックス）的人号称自己是法兰·奥比亚斯星球紫天王的其中一人，为了打到地球十一人来帮助桑得利亚斯。虽然正直的队长表示要靠自己的实力来打败地球十一人，不过队员们显然不满他的决定，无奈之下只好让扎克斯加入了队伍。正式比赛很快便开始了，面对扎克斯的野蛮进攻，地球十一人的队员受到了不小的伤害，不过也正因为强敌的压力，让好叶和座名九郎的灵魂觉醒，领悟了强大的野兽之力，一举击败正式比赛的首个对手。虽然赢得了比赛的胜利，但众人却并没有享受到胜利带来的快乐，因为输了比赛的一方将面临的可能是失去自己的星球。

在地球十一人努力为保卫自己的星球奋战之时，法兰·奥比亚斯星球的女王在观察过地球十一人后对剑成很感兴趣，之后更是命令手下将剑成带到自己身边，她到底要作何打算？



流程

前往ミ－ティング车辆和黑岩监督对话，剧情后“ピクシ－”成为同伴。

↓

前往食堂车辆和静音对话，剧情后信助加入队伍，控制银河号前往サンドリアス。

↓

往市内走，途中触发剧情进行强制小型比赛，此战井吹必须上场且为守门员，信助则不能上场。

↓

在サガンロ－ド途中触发剧情，之后前往砂漠港和金色宝箱附近的外星人对话。

↓

返回居住区调查ホバリングボ－ド。

↓

进入北部的大砂漠，在砂の滝里触发剧情。

↓

调查石头获得“太阳岩”。

↓

返回ギャラクシ－ノ－ツ号和水川对话。

↓

前往赛场，和カゼルマ对话进行比赛。

↓

返回ギャラクシ－ノ－ツ号和静江对话。

比赛简要说明

砂之行星 サンドリアスイレブン

这场比赛井吹、好叶、座名九郎为正选队员，信助为备选队员，其中井吹必须为守门员，座名九郎坐替补席。比赛开始后对方处于全力模式，待其冲入我方禁区触发剧情，被射入一球。之后将座名九郎换上场，将进化槽蓄满后触发剧情，好叶觉醒野兽之力。下半场一开始会被对方强行攻到禁区触发剧情，之后蓄满进化槽，座名九郎觉醒野兽之力。这次比赛的敌人整体实力较高，不过化身系统解禁后对付起来也不是难事，对方守门员的必杀技威力很高，可用普通射门消耗其TP后再作打算。

第7章 目覚めよ！俺のダ－クサイド！！

剧情 穿越前往水之行星萨扎娜拉（サザナ-ラ）时，天马再次遇见了梦中出现的女生，这个名为卡特拉（カトラ）的女生告诉了天马拯救银河中各大行星的方法，那便是要天马前往她的所在地，届时她会赐予天马拯救一切的力量。之前天马在沙漠的洞窟里找到的石头散发着强大的能量，与其有着相同效果的石头还有3块，她要求天马找齐所有的石头后前往奇埃尔（キエル）行星找她。

将梦境说出来之后，一直跟随在黑岩监督身边的水川第一个表示不认同，因为天马所说的奇埃尔行星是一个已经被毁灭的星球，想得到那里的通信是根本不可能的，而他则正是那个星球上的人。他名叫珀特姆力（ボトムリ）由于某些原因，他在自己的星球毁灭时逃了出来，不过肉体被摧毁，只剩下灵魂在宇宙飘荡，最终来到地球，遇到了濒死的水川，于是将灵魂注入到了水川体内，和她共用起了一个身体。天马所说的卡特拉正是奇埃尔星的公主，不过由于他亲眼所见奇埃尔被吸入黑洞之中，因此断言天马肯定是从其他地方听到过卡特拉的故事，从而在梦中幻化出了卡特拉的形象，绝对不是真正的公主传来的通信。不过其实珀特姆力对自己的说辞也没有完全的自信，难道自己的星球真的还没有毁灭么？

很快众人来到第二场比赛所在的星球，这是一个被水包围的星球，而这个星球上的人都有一种特殊能力——读心术，对方能预读地球十一人的行动提前做出动作，天马一行人在与对方进行小型比赛时吃了不小的亏，而一直以来隐藏着真实情绪的瞬木也因此被对手看穿。由于小时候被同伴欺骗，导致从此不信任他人的瞬木一直以来都隐藏着自己的情绪，虽然表面上看起来和他人客客气气、关系不错，但实际上是一个孤独的人。不过经过拥有读心术的萨扎娜拉星人一语道破，在赛场上爆发出了自己的阴暗面，但出乎他意料的是自己并没有遭到同伴们排斥，敞开心扉的瞬木因此领悟了野兽之力，而强大的阴暗面也破解了对方的读心术，让比赛回归到公平的状态。

虽然在下半场，紫天王之一的希拉里·弗雷尔（ヒラリ·フレイル）加入到了对方队伍，但凭借着瞬木真正实力的展现以及领悟了野兽之力的皆帆超强的洞察力，地球十一人最终还是获得了胜利。另一方面，自从剑成被掳走后，作为替身的假剑成就在地球十一人中担任起了间谍的工作，而真正的剑成却在法兰·奥比亚斯和女王一起参观星球，女王让剑成待在他身边的理由竟然是他长得像自己的父亲，为了让剑成变成这个星球的王，女王甚至不惜下嫁给他。



流程

追逐飞走的ピクシ－来到最右侧的房间。

↓

前往サザナ－ラ。

↓

到城镇内部办理入境手续，途中触发剧情。

↓

和グラ－ミ对话进行小型比赛，瞬木必须出场。

↓

到前台和服务员对话办理手续。

↓

前往喷水池。

↓

和ポワイ对话进行小型比赛，瞬木和皆帆必须上场，剑成不能上场，此战必败。

↓

返回ギャラクシ－ノ－ツ号。

↓

和瞬木对话。

↓

前往赛场，途中的ブリッジパ－ク区域可以调查贝壳开启通道，右下的平台有银宝箱。

↓

和ポワイ对话进行比赛。

↓

调查アブックルストリ－ト上方的水池。

↓

跟着ピクシ－前进开启贝壳机关。

↓

进入海底地下道深处调查石头获得“海水晶”。

↓

返回ギャラクシ－ノ－ツ号和静江对话。

比赛简要说明

水之行星 サザナ－ラ

这场比赛天马、瞬木和皆帆必须上场，剑成为备选队员。开场后触发剧情，一轮攻防后剧情结束，进化槽出现。将进化槽蓄满再度触发剧情后，瞬木觉醒野兽之力，控制瞬木进攻可轻松拿下一分。下半场开始后，对方换上紫天王之一的ヒラリ，接着需要连续两次蓄满进化槽触发剧情，之后皆帆觉醒野兽之力。对手的实力有明显提升，我方还没有学会特殊能力的队员可暂时换下，让能力较高的成员顶上，化身系统一定要利用起来，否则很难在对手的防御网中讨好。

第8章 翼を舍てた战士たち！

剧情

前往下一个星球前，珀特姆力再次找到天马并将自己星球的经历告诉了大家，当得知自己的星球即将毁灭之时，卡特拉公主毅然选择了同星球的子民共存亡，并把善良的珀特姆力送离了黑洞区域，并嘱咐他要帮助其他陷入危险的行星。要是卡特拉还活着，第一个联系的应该是自己才对，因此对于能接收到卡特拉联络的天马始终耿耿于怀。

不管怎么说，比赛还是要继续进行下去的。下一个星球名为加顿（ガ－ドン），这里的居民都是翼人，不过有一部分翼人为了更好地建造城市，将双翼机械化，因此失去了飞翔的能力，这群翼人与保留翅膀的同族因为观念的分歧而相互争斗，目前正在争夺整个星球的控制权，而与天马一行人比赛的是双翼机械化后的加顿人。

在卡特拉的指引下，天马得知第三块石头的所在地在有翅膀的加顿人的领土，不过在众人费尽心思前往有翼加顿人部落途中却陷入了紫天王之一罗当·加斯古斯（ロダン·ガスグウ）的陷阱，神童和井吹跌落深渊，不过却因祸得福接受到有翼加顿人长老的训练领悟了野兽之力，并在正式比赛的下半场及时赶到现场，帮助地球十一人战胜了对手，通过这次比赛不仅拉近了东、西加顿族人的关系，更是博得了长老的信任，获得了第三块石头。

另一方面，剑成与女王一起视察星球的情况时发现了一些不对劲的地方，经过实际考察他发现了法兰·奥比亚斯星球的真实状况，并找机会带女王暗访了星球的部分地区。得到的结果是整个星球的民众都处于压迫中，与表面上呈现出来的“幸福星球”差距很大。而之前一直在女王身边的贵族高层在发现剑成的到来后感到不安，很快便谋反将剑成和公主软禁了起来。



流程

前往ギャラクシ－ノ－ツ号先头车辆。
↓
前往ガ－ドン。
↓
在シンテンシティ左侧触发剧情。
↓
和入口处右侧铁塔附近有翅膀的人对话。
↓
往东走，乘坐矿车进入トロッコロ－ド。
↓
利用足球射向机关可转换矿车轨道，到最深处触发剧情。
↓
和队伍分散后控制神童继续前进。
↓
和长老对话。
↓
返回ギャラクシ－ノ－ツ号。
↓
第二天和长老对话。
↓
前往シンテンシティ 未开地和イシガシ对话。
↓
和アルベガ对话开始比赛，赛后获得“红莲の炎石”。
↓
返回ギャラクシ－ノ－ツ号和静江对话。

比赛简要说明

火之行星 ガ－ドン

这场比赛铁角、信助必须上场，信助必须为守门员，神童和井吹必须为参赛队员，但不首发上场。这次的比赛场地比较特殊，当球接近边界时会被喷出的火焰弹射回场内。开场后将进化槽蓄满触发剧情，铁角觉醒野兽之力，可趁着这个气势攻门得分。下半场开始后触发剧情并被对手破门得分，之后神童和井吹归队，将两人换上场，让信助下场休息。第一次将进化槽蓄满后，神童和井吹觉醒野兽之力，再度蓄满进化槽触发剧情后就是自由比赛的时间了，此时我方已有3名队员开启了能力，可将实力较弱的铁角的能力取消掉，让一名射手开启化身来进攻扩大比分。

第9章 さらば友よ

剧情

返回飞船后，天马再度与卡特拉取得联系，而这一幕恰巧被珀特姆力看到，现在他也不得不承认卡特拉的真实存在，不过他依旧不明白为什么公主会选择天马来担当救世主的角色。

下一场比赛的对手是拉特尼克（ラトニ－ク）星，这是一个被森林覆盖的星球，这里的人民热情好客且爱好和平，不过由于森林的道路错综复杂，走错路的地球十一人和自己的心魔对抗时吃了不少苦头，还好拉特尼克队长邦达（バンダ）及时赶到解除了众人的幻觉，不过经此一役也因祸得福让野咲樱和真名部阵一郎领悟到了野兽之力。



由于邦达的帮助和它热情的态度，很快便和地球队的成员们混熟了，经过交谈得知它们种族的生命其实非常短暂，身为队长的邦达在更是在完成明天的比赛后就会死掉。不过他们热爱足球的心感染了在场的所有人，第二天的比赛里双方更是发挥出了全部实力踢上了一场热血澎湃的球赛，地球队的九坂隆二也在比赛中成功领悟到了野兽之力。

赛后，在小精灵的引导下，天马找到了最后一块石头，返回宇宙飞船研究后发现这些竟然是制作秘银的原材料，有了这个关键材料就可以制造出用于毁灭黑洞的武器，怪不得卡特拉会说找到这四块石头才能给整个宇宙带来希望。不过很快众人的希望就落空了，假剑成突然发难并带走了石头和珀特姆力。

流程

前往先头车辆集合。
↓
前往ラトニ－ク。
↓
进入森林深处触发剧情。
↓
和影子人对话进行比赛，胜利后获得“ミヤブリ花”。
↓
跟着バンダ走进入ジュウロ村。
↓
和バンダ对话进行小型比赛，天马必须出场。
↓
前往赛场，和バンダ对话进行比赛。
↓
和ピクシ－对话，然后和道具店老板对话后返回原处。
↓
前往大树最深处获得“绿光石”。
↓
返回ギャラクシ－ノ－ツ号和静江对话。

比赛简要说明

恐ろしい影

这场比赛樱、真名部和九坂必须上场。上半场是自由比赛时间，利用这段时间破门得分不是难事。需要注意的是，这个星球的赛场弹力很强，传球时一定要到位。下半场开始后将进化槽蓄满触发剧情，樱觉醒野兽之力；再次将进化槽蓄满后真名部学会野兽之力，此时比赛时间也差不多过半了，全力防守保持住上半场的优势即可轻松获胜。

绿之行星 ラトニ－ク

这场比赛九坂必须上场。上半场是自由比赛时间，尽量趁此机会拉开比分差距，上半场结束时触发剧情，被对方射入一球。下半场开始后将进化槽蓄满触发剧情，九坂觉醒野兽之力，之后还要再次将进化槽蓄满一次，鉴于在该星球上足球的弹力较高，不推荐使用传球来蓄积进化槽。对方队伍的实力较强，球员的抢断和带球类必杀技都有着较高的威力，建议用克制对方的火属性必杀技来对抗。

第10章 宇宙サッカ－大战争！！

剧情

带走珀特姆力和石头的人是银河连邦评议会议员奥兹洛克（オズロック），不过他并不是为了阻止珀特姆力制造出消灭黑洞的武器，反而愿意提供物资支持珀特姆力制造武器，这葫芦里到底卖的是什么药？

由于假剑成身分的暴露，地球十一人方面自然开始担心起真正的剑成的安危，与剑成有着深厚友情的天马，因为自己没察觉到剑成的消失而陷入深深的自责，心情落到了谷底。好在此时，引路人伊希嘉希（イシガシ）带来了剑成被软禁在法兰·奥比亚斯星球的消息，这也是决赛的比赛场地，不管是为了找回剑成还是完成最后的比赛，这里都是地球十一人必须要去的地方。

虽然假剑成隐藏得很好，但其实黑岩监督很早就知道这个真相，但他并没有告诉众人，神童在无意中看到了黑岩监督的笔记后发现了这一点，不过在亲口问及原因时，黑岩表示他并不关心地球十一人的任何情况，他的目的是成为足球之神，因为足球曾夺走了他的一切，他要将足球这一概念铭刻在整个宇宙中。地球是否获胜与他无关，他只是想看到用足球来左右整个宇宙的命运这样一个事实，接着他宣布辞去地球十一人监督一职，毅然决然地离开了。

被带走的珀特姆力开始了究极武器——光子炮的制造，在地下研究所里，他终于跟卡特拉公主见面，原来在奇埃尔星即将毁灭时，她被奥兹洛克所救，不过对方是冲着埃尔星的高端科技去的，救下卡特拉的目的自然是逼迫珀特姆力为他制造究极武器，好完成他统一银河系的野心。卡特拉之所以选择了联系天马而不是珀特姆力，就是为了不让奥兹洛克察觉到那四块石头的特殊作用，不过最终还是没有瞒过老道的奥兹洛克。为了不让奥兹洛克得逞，珀特姆力自然不会就范，但善良的卡特拉公主为了消除黑洞对法兰·奥比亚斯星球带来的危机，最终命令珀特姆力将武器制造出来。



另一方面，在忠诚于法兰·奥比亚斯女王的下属的帮助下，剑成和女王被救了出来，虽然阻止了叛乱，但女王却因为自己的领导无方深感愧疚，心灰意冷之下表示不再与地球队争夺星球的归属，不过剑成阻止了女王的做法，他表示要加入法兰·奥比亚斯队，与地球十一人进行对决。

由于黑岩的离开，监督一职暂由天马带代理，虽然其他人面对即将到来的决战都战意高扬，但天马却因为剑成和黑岩监督的事情绪低落。不过就在此时，一直跟随着天马的小精灵突然显出原形，他的真实身分是卡特拉公主的一名守护骑士，这个名叫萨杰斯（サ－ジェス）的骑士告诉天马在明天的决赛时一定要全力以赴，只有这样才能激发出生命能量，而珀特姆力制造出来的究极武器则能以此为能源发动攻击，彻底消灭黑洞拯救这个星球。

然而就在比赛开始前，奥兹洛克发布了全球公告，从现在开始占领法兰·奥比亚斯。由于自己的星球在200年前被法兰·奥比亚斯毁灭，为了延续血脉，在星球被毁之前，政府将一批精英放入太空舱送离了母星，不过最终只有11人苏醒过来，为了重建故乡，奥兹洛克发誓要向法兰·奥比亚斯复仇，如今他以整个星球和装载着住民的太空船，要挟法兰·奥比亚斯必须要赢得这次比赛，否则就毁掉一切。

赛场上，天马与剑成总算见面了，虽然两人站在了不同的阵营，但他们都为了同一个目标在奋战。经过激烈的对抗，生命能量大量释放，光子炮终于蓄满能量蓄势待发，眼看就能消除黑洞带来的威胁时，由奥兹洛克带领的最强队伍出现在了赛场上，由于整个赛场被大赛防御系统所包围，不符合比赛的任何力量都会遭到防御系统的毁灭，只能通过球赛来制服奥兹洛克，让光子炮顺利发射。最后的战斗很快拉开了序幕，原本就不是敌人的剑成重新回归队伍，不过对手竟然卑鄙地使用陷阱，扰乱了众人的灵魂，使得野兽之力不受控制，仅仅半场便以大比分落后。危急时刻，来自各个星球的优秀队员组成银河十一人前来助阵，最终在众人的不懈努力下，打倒了奥兹洛克，光子炮顺利发射，黑洞消除。不再受到黑洞威胁的法兰·奥比亚斯星球也不再进行侵略活动，整个银河系重新迎来和平。

流程

和神童对话。
↓
前往ファラム・オ－ビス。
↓
和黑岩监督对话。
↓
和イシガシ对话。
↓
追逐ピクシ－触发剧情。
↓
返回ギャラクシ－ノ－ツ号的ミ－ティング车辆和黑岩监督对话。
↓
和地球十一人的队员对话。
↓
和ピクシ－对话。
↓
前往赛场，进入地球十一人休息室做最后的准备。
↓
和カトラ对话。
↓
和剑成对话开始比赛。
↓
赛后剑成加入队伍，和オズロック对话开始最后的比赛。
↓
和地球十一人成员对话。



比赛简要说明

ファラム・ディーテ

这场比赛天马必须上场。开场后触发剧情，对手处于全力模式，必定被攻入一球。之后将进化槽蓄满触发剧情，接下来是自由比赛时间，敌人的实力较强，鉴于下半场天马能觉醒野兽之力，因此可以用掉化身，创造进攻机会争取将比分扳平。下半场连续蓄满两次进化槽后天马和作为对手的剑成同时觉醒野兽之力，在蓄积进化槽时要积极进攻，争取在第二次触发剧情之前将比分反超，不然就算天马拥有了野兽之力，也很难突破对方的重重防守。这场比赛对方守门员的野兽之力很难缠，在不使用技能的情况下可以轻松打飞300攻击力左右的射门，普通必杀技基本无法对其构成威胁，建议给前锋强化射门能力，然后使用化身的高威力射门来破门得分。

イクサルフリート

这场比赛天马、神童、剑成和瞬木必须出场。将进化槽蓄满触发剧情，神童和瞬木学会新必杀技，之后的自由比赛可随便踢，一定时间后触发剧情，被对手攻入5球。之后接受其他星球ACE球员的援助，组成豪华的银河十一人。下半场信助必须上场且为守门员，银河十一人的队员均为60级，可轻松碾压对手，将进化槽蓄满后信助学会新必杀技，将比分扳平后下半场自动结束。进入加时赛后地球十一人复活，不过依旧可以用银河十一人的成员，用60级队员来压制对手。加时赛上半场天马必须上场，将进化槽蓄满后天马觉醒新的野兽之力并学会新必杀技，攻入对方一球。加时赛下半场天马、神童和剑成必须上场，开场后对手处于全力模式，必定被攻入一球，之后将进化槽蓄满后剑成学会新必杀技，必定破门得分反超比分，整个加时赛只要保证在自由比赛时间里不丢分即可获得最终胜利。

通关特典

・可随意覆盖必杀技。

・可随意更换监督。

・稻妻町铁塔上追加气场大师（可花费 10000 金钱给队员开启化身武装的能力）。

・サンドリアス追加招募硬币星人（给他金色硬币可获得道具、秘传书或招募卡片）。

・出现新的宝箱战。

・出现未知地区（乘坐宇宙飞船后触发剧情前往个版本不同的隐藏星球挑战隐藏球队、前往雷门中学停车场触发剧情可回到过去）。

・同伴最大人数增加。

・联动等级提升（可与另一个版本联动后挑战双版本混合后的隐藏队伍）。

隐藏章节



流程

读取通关存档后，乘坐ギャラクシ－ノ－ツ号前往任意星球触发剧情。

↓

一路前进到大门处触发剧情。

↓

追逐ピクシ－一路前进到最深处。

↓

和敌队队长对话进行比赛。

↓

胜利后与另一个版本进行联动（另一个版本也必须战胜过隐藏球队）。

↓

星球上最后的大门开启，在里面与スペ－スランカ－ズ进行对决。

比赛简要说明

ビッグバン（《大爆炸》版本）

对手的队伍等级高达 70，并且部分队员的特定能力值超过满值，仅靠玩家刚通关的队伍是完全无法对抗的。除了要升级提升队伍整体实力外，针对球员的特训也要展开，特别是守门员的扑球能力和前锋的射门能力一定要尽可能高。大爆炸的隐藏队伍以サ－ジェス为核心，他是一名突破强化型前锋，鉴于其较为弱势的射门能力，我方只要让守门员第一时间使用野兽之力镇守球门基本可保不被对手破门。不过对方的防守能力很强，我方主要得靠天马的突破 + 剑成的大威力射门来得分，前期可让其他前锋削减对方守门员的 SP 和 TP 来为剑成最后的破门制造机会。

スーパーノヴァ（《超新星》版本）

这只队伍的等级也为 70，核心球员是アクロウス，该球员的特点是射门能力超强，即便我方将守门员培养起来了也无法保证必定能守住球门。因此这场想要获胜，切记不能让アクロウス带球步入禁区，我方一定要培养两名强力后卫专门用来盯防アクロウス，我方持球后一定要第一时间传到前场，不给对手任何机会。当然想破门得分依旧不是易事，对方后卫的防守能力爆表，守门员的实力也不弱，单前锋打起来压力不小，建议培养出双前锋阵容后再来挑战。

スペ－スランカ－ズ

这场比赛要面对的是ビッグバン和スーパーノヴァ两只队伍合体后的形态，队伍等级达到了 80 级。玩家要同时面对拥有超强突破能力和超强射门能力的两名敌方 ACE 队员，并且アクロウス还会使用威力超强的合体射门必杀，即便是使用了野兽之力的守门员也很难挡下来。想要赢得比赛，对应能力的加点一定要达到极致，除此之外还要在队伍等级上压制对手至少 5 级以上，剩下的就是积极进攻，尽量不让球在对方的サ－ジェス和アクロウス脚下。

附录：收集要素资料

贵重品

道具名	使用	获得方法
ホバリングボ－ド	剧情道具	剧情获得
ミヤブリ花	剧情道具	剧情获得
ちっちゃな银の键	可打开银色宝箱	ギャラクシ－ノ－ツ号最右侧房间的宝箱
ちっちゃな金の键	可打开金色宝箱	通关后出现的隐藏星球的宝箱
ブラックデ－タ No.1	开启对应特训设施	剧情获得
ブラックデ－タ No.2	开启对应特训设施	稻妻町 雷门中 武道馆的银宝箱
ブラックデ－タ No.3	开启对应特训设施	お台场 トレ－ニングエリアの的银宝箱
ブラックデ－タ No.4	开启对应特训设施	剧情获得
ブラックデ－タ No.5	开启对应特训设施	サンドリアス 北の大砂漠的宝箱
ブラックデ－タ No.6	开启对应特训设施	ラトニ－ク カラマリネの森下层的宝箱
ブラックデ－タ No.7	开启对应特训设施	ファラム・オ－ビアス オ－ビアススクエア左边的宝箱
ブラックデ－タ No.8	开启对应特训设施	フルスの对战右路线的宝箱
ブラックデ－タ No.9	开启对应特训设施	历战の对战左路线的宝箱
河川敷の对战チケット 1	开启对应宝箱战路线	河川敷の对战与“コミカルメガネ”比赛掉落
河川敷の对战チケット 2	开启对应宝箱战路线	河川敷の对战与の“雷门二军”比赛掉落
お台场の对战チケット 1	开启对应宝箱战路线	お台场の对战与“ファッショナルズ”比赛掉落
お台场の对战チケット 2	开启对应宝箱战路线	お台场の对战与“ウルトラアニマルズ”比赛掉落
铁塔の对战チケット 1	开启对应宝箱战路线	お台场 大观览车エリア 右边的宝箱
铁塔の对战チケット 2	开启对应宝箱战路线	稻妻町 街はずれ下方的银宝箱
革命の对战チケット 1	开启对应宝箱战路线	革命の对战与“黑の骑士团”比赛掉落
革命の对战チケット 2	开启对应宝箱战路线	革命の对战与“海王”比赛掉落
银河の对战チケット 2	开启对应宝箱战路线	サザナ－ラ ブリッジパ－ク东エリア的金宝箱
宇宙港の对战チケット	开启对应宝箱战路线	ファラム・オ－ビアス ファラム宇宙港前的银宝箱
历战の对战チケット 1	开启对应宝箱战路线	历战の对战与“世字子”比赛掉落
历战の对战チケット 2	开启对应宝箱战路线	历战の对战与“カオス”比赛掉落
フルスの对战チケット	开启对应宝箱战路线	ガ－ドン トロッコ乗り场未开地行き的金宝箱

庆祝动作

类型	名称	获得方法
げんき	ロ－リング!	初期持有
	ジャンプ!	初期持有
	はくしゅ!	サザナ－ラ ブリッジパ－ク 西エリア右下平台的宝箱
	エアギタ－!	ガ－ドンステ－ション前右下的宝箱
	トランポリン!	ラトニ－ク ジュウロ村下方的宝箱
	ヒ－ルリフト!	お台场 ヨットハ－バ－グラウンド球场的宝箱
たのしい	グルグル!	ガ－ドン シンテンシティ右上宝箱
	ステップ!	初期持有
	たまのり!	初期持有
	ブ－ン!	稻妻町 西公园右边的宝箱
	ヒップ!	稻妻町 雷门中 第二校舍 1 阶上方宝箱
	ジャグリング!	サンドリアスステ－ション上方的宝箱
じょうねつ	パンチ!	初期持有
	ガッツ!	初期持有
	エイエイオ－!	稻妻町 驿前通り的宝箱
	おたけび!	ガ－ドン トロッコロ－ド右侧平台的宝箱
	オレさま!	ラトニ－ク カラマリネの森 深部右下的宝箱
	どすこい!	サンドリアス 北の大砂漠上方的宝箱
ク－ル	ム－ンサルト!	サンドリアス 北の大砂漠上方的宝箱
	くるくる!	初期持有
	ナルシスト!	ファラム・オ－ビアス宇宙港左上的宝箱
	バキュン!	サザナ－ラ 海底の地下道右上的宝箱（需调整视角才能看到可穿过的洞穴）
	シャドウボクシング!	稻妻町 雷门中 サッカ－栋桥下的宝箱
	ク－ルダウン!	初期持有
キュ－ト	キラッ!	初期持有
	なげキッス!	ファラム・オ－ビアス ファラム王宫 王座の间右上的宝箱
	ニャンニャン!	サザナ－ラ ブリッジパ－ク 东エリア中央平台的宝箱（需调查贝壳搭路）
	ドジっこ!	ホ－リ－ロ－ド驿的宝箱
	くるるんキャッチ!	初期持有
	アクセルジャンプ!	ラトニ－クステ－ション前下方的宝箱

银宝箱

钥匙获得方法：ギャラクシ－ノ－ツ号最右侧房间的宝箱

宝箱位置	内容
お台场 トレ－ニングエリア	贵重品“ブラックデ－タ No.3”
お台场 サッカ－ガ－デン中央广场	秘传书“サルガッソ－”
お台场 マ－メ－ドホ－ル	必杀战术“ル－ト・オブ・スカイ”
ホ－リ－ロ－ドスタジアム前	秘传书“スパ－クエッジドリブル”
稻妻町 河川敷	秘传书“ナイスパス”
稻妻町 雷门中 驻车场	秘传书“ゴッドウィンド”
稻妻町 雷门中 武道馆	贵重品“ブラックデ－タ No.2”
稻妻町 雷门中 体育馆	装备品“いこくのミサンガ”
稻妻町 总合病院前	装备品“ちかいのペンダント”
稻妻町 神童邸 3 阶	装备品“がくしゅうペンダント”
稻妻町 街のはずれ	贵重品“铁塔の对战チケット 2”
サンドリアスステ－ション前	秘传书“シュ－トブロッカ－”
ファラム・オ－ビアス ファラム宇宙港前	贵重品“宇宙港の对战チケット”

金宝箱

钥匙获得方法：通关后出现的隐藏星球的宝箱

宝箱位置	内容
お台场 アクアモ－ルエリア	秘传书“KP ガ－ド X”
お台场 シ－サイド スタジアム 控室	野兽之力觉醒书“ハクトウワシ”、“ギンロウ”（配信道具）
稲妻町 雷门中 第一校舍 1 阶右侧	秘传书“ア－ムドセ－バ－”
稲妻町 铁塔广场	秘传书“化身のちょうわざ！”
稲妻町 木枯らし庄 104 号室	野兽之力觉醒书“ペガサス”
稲妻町（过去）雷门中 サッカ－部室	秘传书“ちょうわざ！”
稲妻町（过去）雷门中 西公园	秘传书“ラスト・デスゾ－ン！”
ホ－リ－ロ－ド 驻车场	秘传书“KP ブレイク X”
サンドリアス 北の大砂漠右侧平台	秘传书“クラッシャ－”
サンドリアス 砂漠港	秘传书“ロックハンマ－”
サザナ－ラステ－ション前	装备品“むげんのペンダント”
サザナ－ラ 海底の地下道	秘传书“パワ－ブロック”
サザナ－ラ ブリッジパ－ク 东エリア	贵重品“银河の对战チケット”
ガ－ドン 炭矿の崖下	秘传书“ブラックアッシュ”
ガ－ドン フロスの里 ログロスの屋敷	秘传书“パワ－ドリブル”
ガ－ドン トロッコ乗り场 未开地行き	贵重品“フルスの对战チケット”
ガ－ドン シンテンシティ	野兽之力觉醒书“ケルベギラ”
ララトニ－クステ－ション前	秘传书“このはランデブ－”
ラトニ－ク ゴンドラ乗り场	秘传书“不屈の精神”
ラトニ－ク カラマリネの森 2 左下	野兽之力觉醒书“ドルメガ”
ファラム・オ－ビアス オ－ビススクエア	秘传书“クリティカル”
ファラム・オ－ビアス ララヤ部屋	秘传书“きらきらイリュ－ジョン”

招募道具

道具名	获得方法
パ－フェクト万国旗	お台场 アクアモ－ルエリア与“バッドエンダ－ズ”小型比赛掉落
おてがるなイカリ	お台场 オ－シャンビュ－ブリッジ与“グランバングス”小型比赛掉落
世话焼きタオル	お台场 サッカ－ガ－デン中央广场与“つるっとヘア－ズ”小型比赛掉落
けたたましいヘッドホン	お台场 サッカ－ガ－デン中央广场与“ミュ－ジシャンズ”小型比赛掉落
やさしいドライヤ－	お台场 トレ－ニングエリア与“ドリ－ムヘア－ズ”小型比赛掉落
气になる反面	お台场 ヨットハ－バ－ググランド与“VISUAL・K”小型比赛掉落
常夏のウクレレ	お台场 大观览车エリア与“なんくるナイサ－ズ”小型比赛掉落
たよれる日焼け止	お台场 大观览车エリア与“ラブリ－キャッツ”小型比赛掉落
虹色の绘具	ホ－リ－ロ－ドスタジアム前与“チエスボ－ダ－ズ”小型比赛掉落
ウワサのゲ－ム机	ホ－リ－ロ－ド 驻车场与“ク－ルガイズ”小型比赛掉落
しゃれこうべバッチ	稲妻町 河川敷与“アトノマツリ团”小型比赛掉落
ベテラン工具箱	稲妻町 河川敷与“ヘンテコハッツ”小型比赛掉落
世界の坂道カタログ	稲妻町 街のはずれ与“バッドラックス”小型比赛掉落
すごい押花	稲妻町 雷门中 サッカ－栋の前与“チ－ムカ－ペンタ－”小型比赛掉落
绝对安心ス－ツケ－ス	稲妻町 雷门中 第二校舍周边与“アベレ－ジズ”小型比赛掉落
わるぶりサングラス	稲妻町 雷门中 体育馆周边与“サングラス同好会”小型比赛掉落
超大作ボ－ドゲ－ム	稲妻町 雷门中 校庭与“クラスメイツ”小型比赛掉落
无敌のダンベル	稲妻町 雷门中 武道馆周边与“武道部”小型比赛掉落
ぬくもりマフラ－	稲妻町 雷门中 驻车场与“グッドガ－ルズ”小型比赛掉落
センスのよい扇子	稲妻町 木枯らし庄周边与“フラッシュダンサ－”小型比赛掉落
トレンディな帽子	稲妻町 木枯らし庄周边与“ネオ・キャップス”小型比赛掉落
こだわりのコ－ヒ－ミルク	稲妻町 商店街 大通り与“スマ－トスタ－ズ”小型比赛掉落
见ていて饱きない水槽	稲妻町 商店街 南通り与“ザ・ブレイン”小型比赛掉落
いろあせすぎた地图	稲妻町 商店街 与“二代目风林火山”小型比赛掉落
持っててよかった参考书	稲妻町 神童邸周边与“ブリリアンツ”小型比赛掉落
憧のメガネ	稲妻町 神童邸周边与“メガネマスタ－ズ”小型比赛掉落
超速のビュンカ－ト	稲妻町 铁塔广场与“エッジワ－クス”小型比赛掉落
皇帝ペンギン 1 号	稲妻町 铁塔广场与“マスラオズ”小型比赛掉落
だいたんな短册	稲妻町 西公园与“フリ－ダムフレンズ”小型比赛掉落
バツグンの隐し味	稲妻町 驿前通り与“グッドメンズ”小型比赛掉落
盆栽アレンジメント	稲妻町 总合病院前与“エンジョイピ－プル”小型比赛掉落
おいしい岩	サンドリアス サガンロ－ド与“アングリ－ロック”小型比赛掉落
おどろきのプレゼント	サンドリアス 崖沿いの道与“RANGE–C”小型比赛掉落
ステキな陨石	サンドリアス 北の大砂漠与“デザ－トファング”小型比赛掉落
砂漠の钓竿	サンドリアス 北の大砂漠与“ホバ－サ－ファ－ズ”小型比赛掉落
コメットナビゲ－ション	サンドリアス 北の大砂漠与“ラブリ－・イ－バ”小型比赛掉落
ちょこっとバリア	サザナ－ラ アブックルストリ－ト与“ク－ルオ－シャン”小型比赛掉落
ふやけ止めクリ－ム	サザナ－ラ アブックルストリ－ト与“ファイブコメット”小型比赛掉落
重力の缶诘	サザナ－ラブリッジパ－ク东エリア与“ヘヴィダイバ－ズ”小型比赛掉落
まやかしのル－ペ	サザナ－ラ ブリッジパ－ク西エリア与“あやどり”小型比赛掉落
星くずのオルゴ－ル	サザナ－ラブリッジパ－ク西エリア与“スマイルスイマ－ズ”小型比赛掉落
うみなりの贝壳	サザナ－ラブリッジパ－ク西エリア与“セッションメイツ”小型比赛掉落
手づくり流れ星キット	ガ－ドン シンテンシティ与“コココナッツ”小型比赛掉落
龙卷扇风机	ガ－ドン シンテンシティ与“ボルケイノレッド”小型比赛掉落
空飞ぶベルト	ガ－ドン シンテンシティ与“メタルア－ムズ”小型比赛掉落
抜け目ないパラボラ	ガ－ドントロッコロ－ド与“ザ・マグマフライト”小型比赛掉落
なにかのリモコン	ガ－ドントロッコロ－ド与“プラネットツア－ズ”小型比赛掉落
刚腕ブ－スタ–G	ガ－ドンステ－ション前与“ジェムスト－ン”小型比赛掉落
エレガントな羽饰り	ガ－ドンステ－ション前与“ジュエルハ－ツ”小型比赛掉落
デブリダケ	ラトニ－ク カラマリネの森与“オトメリ－ブス”小型比赛掉落
エイリアンのぬけがら	ラトニ－ク カラマリネの森与“グラスア－マ－ズ”小型比赛掉落
寝袋サナギ	ラトニ－ク カラマリネの森与“こかげテリトリ－ズ”小型比赛掉落
カラマリネ汉方药	ラトニ－ク カラマリネの森与“チョクシ－モックス”小型比赛掉落
速达ロケット便	ラトニ－ク カラマリネの森与“フラワ－リンクス”小型比赛掉落
シビレックスガン	ファラム・オ－ビアス オ－ビススクエア与“ほしぞらガ－ルズ”小型比赛掉落
モ－フィングジエル	ファラム・オ－ビアス オ－ビススクエア与“メテオブレイカ－ズ”小型比赛掉落
スポ－ツ UFO	ファラム・オ－ビアス オ－ビススクエア与“ララヤファンクラブ”小型比赛掉落
怪しげなプリズム	ロストギャラクシ－星の亡骸 上层与“ダ－クマタ－”小型比赛掉落
ふたつとないオブジェ	ロストギャラクシ－星の亡骸 上层与“ヒ－ロ－ブロス”小型比赛掉落
惑星ワタボシ	ロストギャラクシ－星の亡骸 中层与“マイドオ－キニ－ズ”小型比赛掉落
たぐいまれなるエキス	ロストギャラクシ－星の亡骸 中层与“リンケ－ジフレンズ”小型比赛掉落
梦にまでみたレアカ－ド	ロストギャラクシ－星の亡骸 中层与“レアリティ－ズ”小型比赛掉落
世にも珍しい砂时计	ロストギャラクシ－星の亡骸 中层与“チ－ムチャンプ”小型比赛掉落
感动を呼ぶ角笛	お台场の对战路线与“イヤホ－ンズ”比赛掉落
コアラダイバ－マン人形	お台场の对战路线与“ウルトラマニアズ”比赛掉落
しあわせの花束	お台场の对战路线与“クロニクルズ”比赛掉落
元祖木户川渍	お台场の对战路线与“ゴ－グルダイバ－ズ”比赛掉落
圣なるお茶碗	お台场の对战路线与“フェイスペイタ－ズ”比赛掉落
ロマンチック天体望远镜	お台场の对战左路线与“ア－ティストチ－ム”比赛掉落
究极のゆきだるま	河川敷の对战路线与“アウタ－スカイ”比赛掉落
烈火のトウガラシ	河川敷の对战路线与“エレメントマスタ－”比赛掉落
タネもシカケもない棒	河川敷の对战路线与“シミラ－ズ”比赛掉落
ときめきラクダ	河川敷の对战路线与“スマイリ－コスモス”比赛掉落
月光のランタン	河川敷の对战路线与“ブロスイレブン”比赛掉落
エイリア石饴	历战の对战路线与“ジェネシス”比赛掉落
深红の遗传子	历战の对战路线与“ダ－クエンジェル”比赛掉落
ミニチュアキャラバン	历战の对战路线与“レジェンド 2 年生”比赛掉落
荣えあるトロフィ－	历战の对战路线与“チ－ム元堂”比赛掉落
あぶないスイッチ	时空の对战路线与“サッカ－ロボッツ”比赛掉落
バイククラフトの模型	时空の对战路线与“ザナ－クドメイン”比赛掉落
路线与クラフト免许证	时空の对战路线与“プロトコル・オメガ”比赛掉落
贵重なアンプル	时空の对战路线与“ギル”比赛掉落
スティンガ－ウィングの模型	铁塔の对战路线与“イクサルフリ－ト”比赛掉落
おもしろい卷物	铁塔の对战路线与“オヒゲブラスト”比赛掉落
ピクシ－たちの人形	铁塔の对战路线与“ギャラクシ－ライバルズ”比赛掉落
オオカミのパペット	铁塔の对战路线与“ニヒルにヤリ－ズ”比赛掉落
ボロボロのサッカ－杂志	铁塔の对战路线与“ノイジ－ノ－ズ”比赛掉落
きまぐれ献立表	铁塔の对战路线与“ハットキャップス”比赛掉落
バクチ－コロン	铁塔の对战路线与“ヘア－クリップス”比赛掉落
巨大龙の逆鳞	铁塔の对战路线与“大和魂”比赛掉落
てのひら兵马俑	铁塔の对战路线与“アンガ－レイジ”比赛掉落
おせっかいなデバイス	宇宙港の对战路线与“ウィリングス”比赛掉落
天使と恶魔のロマンス	宇宙港の对战路线与“リアルレジェンズ”比赛掉落
世界のアズル大百科	フルスの对战路线与“アクア・ハ－ミット”比赛掉落
光と暗の融合	フルスの对战路线与“エンシャントダ－ク”比赛掉落
まさかのオ－パ－ツ	フルスの对战路线与“グランドチルドレン”比赛掉落
なめらかなオイル	フルスの对战路线与“クリム・ハウンド”比赛掉落
ここちよい砂	フルスの对战路线与“ゴルドベア”比赛掉落
ララヤ样の手作り勋章	フルスの对战路线与“スタ－シスタ－ズ”比赛掉落
巨大甲虫ゴラガの角弓	フルスの对战路线与“ナイト・ヴァイバ－”比赛掉落

招募照片

道具名	获得方法
アクアモ－ル案内板の写真	お台场 アクアモ－ルエリア电梯左边的板子
风の写真	お台场 アクアモ－ルエリア秘宝堂店内右侧石碑
雷の写真	お台场 アクアモ－ルエリア秘宝堂店内左侧石碑
烟たい壶の写真	お台场 アクアモ－ルエリア秘宝堂店外的香炉
新作サ－フボ－ドの写真	お台场 アクアモ－ルエリア体育店的冲浪板
クレ－プの写真	お台场 大观览车エリア左侧有“クレ－プ”字样的旗子
观览车からの风景写真	お台场 大观览车エリア乘坐观览车
曲艺イルカの写真	お台场 マ－メ－ドホ－ル的海豚雕像
3 色のサッカ－ボ－ルの写真	お台场 シ－サイド スタジアム 控室右边的足球
恐龙フィギュアの写真	ギャラクシ－ノ－ツ号 寝台车辆 2 号车的恐龙模型
天下无双の写真	ギャラクシ－ノ－ツ号 寝台车辆 2 号车的天下无双海报
大渔旗の写真	ギャラクシ－ノ－ツ号 寝台车辆 2 号车的大渔旗
地球仪の写真	ギャラクシ－ノ－ツ号 寝台车辆 3 号车的地球仪
フラフ－プの写真	ギャラクシ－ノ－ツ号 寝台车辆 4 号车的呼啦圈
黄色いゾウの写真	ギャラクシ－ノ－ツ号 寝台车辆 4 号车的黄色大象
オ－ガスタの鉢植えの写真	ギャラクシ－ノ－ツ号 黑岩の部屋的盆栽
静音さんの食材の写真	ギャラクシ－ノ－ツ号 食堂车辆的柜台
复杂な制御装置の写真	ギャラクシ－ノ－ツ号 先头车辆上方的装置
公众电话の写真	ホ－リ－ロ－ド驿左下的公用电话
最新型ゲ－ム筐体の写真	稲妻町 ゲ－ムセンタ－右边的机器
小型クル－ザ－の写真	稲妻町 河川敷下方的游艇
工事用资材の写真	稲妻町 街のはずれ工地的木材
旧部室の看板の写真	稲妻町 雷门中 校庭旧足球部的门牌
超大型テレビモニタ－の写真	稲妻町 雷门中 サッカ－栋 ミ－ティング室的大屏幕电视
保健室のベッドの写真	稲妻町 雷门中 第一校舍 1 阶保健室的病床

道具名	获得方法
金の优胜カップの写真	稻妻町 雷门中 第一校舍 4 阶右侧房间的优胜奖杯
大太鼓の写真	稻妻町 雷门中 第二校舍 3 阶下方房间的太鼓
木琴の写真	稻妻町 雷门中 第二校舍 3 阶下方房间的木琴
まっさらな黒板の写真	稻妻町 雷门中 第二校舍 3 阶上方房间的黑板
体育馆の坛上からの写真	稻妻町 雷门中 体育馆的讲台
气合の写真	稻妻町 雷门中 武道馆右上的“气合”字样挂饰
胴着を着た丸太の写真	稻妻町 雷门中 武道馆右下训练用木桩
高跳びバ－の写真	稻妻町 雷门中 体育馆周边下方的跳高设施
ふるぼけた冷蔵庫の写真	稻妻町 木枯らし庄 1 阶左侧的冰箱
あやしい水槽の写真	稻妻町 木枯らし庄 105 号室的水槽
家族の写真立ての写真	稻妻町 木枯らし庄 201 号室的相框
おしゃべりオウムの写真	稻妻町 木枯らし庄 202 号室的鹦鹉
トレ－ニング器具の写真	稻妻町 木枯らし庄 203 号室的运动器材
クラシックギタ－の写真	稻妻町 木枯らし庄 206 号室的吉他
ふるめかしいホウキの写真	稻妻町 木枯らし庄 3 阶右侧的笤帚
3 色のカラ－コ－ンの写真	稻妻町 木枯らし庄 屋根里部屋入口处的足球
すべり台の写真	稻妻町 木枯らし庄周边公园的滑梯
洗濯物の写真	稻妻町 木枯らし庄周边枯木庄入口处晾晒的衣服
スク－タ－の写真	稻妻町 商店街 ア－ケ－ド上方的摩托车
豚まん太郎くんの写真	稻妻町 商店街 ア－ケ－ド便利店旁边的小猪雕像
コンビニスイ－ツの写真	稻妻町 商店街 ゴクラクマ－ト柜台处的商品
帽子卖り场の写真	稻妻町 商店街 ペンギ－ゴ上方放置帽子的专柜
赤い花の绘画の写真	稻妻町 神童邸 1 阶楼梯处墙上的画
超高级グランドピアノの写真	稻妻町 神童邸 2 阶的钢琴
铁塔からの风景写真	稻妻町 铁塔广场的铁塔二层
サッカ－女神像の写真	稻妻町 驿前通り的雕像
优一のサッカ－ボ－ルの写真	稻妻町 总合病院 2 阶剑成优一所在房间的足球
中庭の石碑の写真	稻妻町 总合病院 テラス下方的石碑
特训用タイヤの写真	稻妻町 (过去) 雷门中 サッカ－部室入口左侧的轮胎
卓上サッカ－ゲ－ムの写真	稻妻町 (过去) 雷门中 サッカ－部室入口右侧的桌上足球游戏
りっぱな胸像の写真	稻妻町 (过去) 雷门中 校庭右侧的石像
轮のついた太阳の写真	サンドリアスステ－ション前的桥上
金の筒型パ－ツの写真	サンドリアス ビゴタウン下方过桥后第一个摊位上的物品
太阳广场の纹章の写真	サンドリアス ビゴタウン广场上方的图案
サボテンの花の写真	サンドリアス サガンロ－ド左侧开花的仙人掌
倍速ネジの写真	サンドリアス サガンロ－ド右下转送速度很快的发条
サボテンの岩の写真	サンドリアス 北の大砂漠右侧平台上面对远处的岩石
クロ－バ－型のネジの写真	サンドリアス 崖沿いの道左上生锈的发条
流砂の中からの写真	サンドリアス 北の大砂漠的漩涡处
卷贝のオブジェの写真	サザナ－ラステ－ション前的贝壳雕像
青いサンゴの写真	サザナ－ラ アブックルストリ－ト右上的蓝色珊瑚
巨大贝の喷水の写真	サザナ－ラ セントラルド－ム中央的喷泉
黑い真珠の写真	サザナ－ラ セントラルド－ム最上方的黑色珍珠
青い水中キノコの写真	サザナ－ラ ブリッジパ－ク东エリア上方平台左侧水里的蓝色蘑菇
奇妙な海产物の写真	サザナ－ラ ブリッジパ－ク东エリア入口处附近摊位旁的货物
サザナ－ラの纹章の写真	サザナ－ラ ブリッジパ－ク东エリア商店附近的徽章图案旗帜
青白く光る石の写真	サザナ－ラ 海底の地下道右侧隐藏通路里的蓝色石头
くるくる齿车の写真	ガ－ドンステ－ション前左侧转动的齿轮
黄色い齿车マ－クの写真	ガ－ドン シンテンシティ左侧黄色齿轮印记
地下トロッコレ－ルの写真	ガ－ドン シンテンシティ右上宝箱处
フレアスタックの写真	ガ－ドン トロッコ乗り场 炭矿行き中央偏下位置
个性的な鸟居の写真	ガ－ドン フルスの里入口处的门坊
鸟の铜像の写真	ガ－ドン フロスの里 ログロスの屋敷入口处的铜像
水墨画の写真	ガ－ドン フロスの里 ログロスの屋敷右侧房间的挂画
刀の写真	ガ－ドン フロスの里 ログロスの屋敷左侧房间的刀
灼热マグマの写真	ガ－ドン 炭矿の崖下左侧岩浆
芳醇な果实の写真	ラトニ－ク ステ－ション前中央位置有果实的树
2 匹のカブトムシの写真	ラトニ－ク カラマリネの森 1 上层中央位置有甲虫的地方
青くきらめく蝶の写真	ラトニ－ク カラマリネ森 1 右侧的蓝色蝴蝶
巨大な赤キノコの写真	ラトニ－ク カラマリネの森 2 上层左侧的红色蘑菇
巨大ウツボカズラの写真	ラトニ－ク カラマリネの森 深部上方的巨大猪笼草
ひときわ不气味な草の写真	ラトニ－ク カラマリネの森 深部中央偏左蓝色的捕虫草
白いカブトムシの写真	ラトニ－ク ジュウロ村右侧的白色甲虫
白い壶の写真	ラトニ－ク ジュウロ大树の外侧左下白色的壶
ホログラムモニタ－の写真	ファラム・オ－ビアス宇宙港右上的全息显示器
王座の写真	ファラム・オ－ビアス ファラム王宫 王座の间的王座
焚き火の写真	ファラム・オ－ビアス うらぶれた路地的篝火
污いラクガキの写真	ファラム・オ－ビアス うらぶれた路地有涂鸦的栅栏
立体投影装置の写真	ファラム・オ－ビアス オ－ビススクエア右下的星球投影装置
GC スタジアム外观の写真	ファラム・オ－ビアス グランドセレスタロ－ド入口处
浮かび上がる大会ロゴの写真	ファラム・オ－ビアス グランドセレスタロビ－入口处的全息图案
テラスから临む街の写真	ファラム・オ－ビアス ファラム王宫 テラス左侧
お化妆ミラ－の写真	ファラム・オ－ビアス ファラム王宫 ララヤの部屋化妆台
おしゃれな衣装の写真	ファラム・オ－ビアス ファラム王宫 ララヤの部屋放衣服的地方
风变わりな帽子の写真	ファラム・オ－ビアス ファラム王宫 ララヤの部屋放帽子的地方

招募话题

道具名	获得方法
最近读んだ本の话题	和お台场 アクアモ－ルアリア装备店门口的人对话
自慢のコレクションの话题	和お台场 アクアモ－ルエリア秘宝堂店内右边的男人对话
南国バカンスの话题	和お台场 オ－シャンビュ－ブリッジ右边的男性对话
海外旅行の话题	和お台场 オ－シャンビュ－ブリッジ中央的女性对话
アクセサリ－の话题	和お台场 サッカ－ガ－デン中央广场中间的女子对话
自己流ファッションの话题	和お台场 大观览车エリア右下的人对话
绝对にゆずれないものの话题	和お台场 マ－メ－ドホ－ル海豚雕像处的小女孩对话
ダイビングの话题	和お台场 マ－メ－ドホ－ル入口处的男性对话
明日の天气の话题	和お台场 ヨットハ－バ－グラウンド左下坐在长凳上的人对话
テレビ番组の话题	和お台场 和アクアモ－ルエリア体育店门口的人对话
レトロなものの话题	和ホ－リ－ロ－ド驻车场红色轿车旁的人对话
乐しみなアニメの话题	和稻妻町 河川敷球场上的胖子对话
幼驯染の话题	和稻妻町 雷门中 サッカ－栋前左上长凳上的女性
见ためとのギャップの话题	和稻妻町 雷门中 サッカ－栋前桥上的人对话
大切な试验の话题	和稻妻町 雷门中 第一校庭 1 阶右边房间紫头发的女性对话
绝品スイ－ツの话题	和稻妻町 雷门中 第一校庭 1 阶商店里的人对话
ロックバンドの话题	和稻妻町 雷门中 第一校庭 2 阶右侧走廊的人对话
人气アイドルの话题	和稻妻町 雷门中 第一校庭 3 阶楼梯口的人对话
遥かなる宇宙の话题	和稻妻町 雷门中 第二校庭 1 阶下方图书馆坐在长凳上的人对话
将来の梦の话题	和稻妻町 雷门中 第二校庭 2 阶上方教室里的人对话
うっとりする歌声の话题	和稻妻町 雷门中 第二校庭周边下方网球场做准备运动的人对话
难しいパズルの话题	和稻妻町 雷门中 第二校庭周边下方坐在长凳上的人对话
いろんな球技の话题	和稻妻町 雷门中 体育馆左上站着的人对话
パワフルな人の话题	和稻妻町 雷门中 体育馆下方篮球框旁的人对话
部活の话题	和稻妻町 雷门中 体育馆周边连接桥上的人对话
两亲の话题	和稻妻町 雷门中 体育馆周边入口处坐在长凳上的人对话
いろんな格斗技の话题	和稻妻町 雷门中 武道馆右上的人对话
忍者と侍の话题	和稻妻町 雷门中 武道馆右下跪着的人对话
アウトドア派の话题	和稻妻町 雷门中 武道馆周边左上站着的人对话
インドア派の话题	和稻妻町 雷门中 武道馆周边左上蹲着的人对话
新连载のマンガの话题	和稻妻町 雷门中 驻车场树丛里坐着的人对话
ナルシストの话题	和稻妻町 雷门中 驻车场左边黑头发的女生对话
好きな动物の话题	和稻妻町 木枯らし庄周边中央公园的女孩对话
最新锐のコンピュ－タ－の话题	和稻妻町 木枯らし庄周边左下的人对话
アイスキャンディ－の话题	和稻妻町 商店街 ア－ケ－ド便利店门口的人对话
ちょっとした有名人の话题	和稻妻町 商店街 ゲ－ムセンタ－柜台的服务员对话
ホロリとくる映画の话题	和稻妻町 商店街 ゲ－ムセンタ－右下坐在长凳上的人对话
憧れの生活の话题	和稻妻町 商店街 大通り右下的女性对话
外国语の话题	和稻妻町 商店街 大通り下方的小孩对话
きれいなビ－チの话题	和稻妻町 商店街 里路地右上靠墙的人对话
迷惑なできごとの话题	和稻妻町 商店街 里路地扭蛋机上方的人对话
秘汤めぐりの话题	和稻妻町 商店街 南通り右边的光头男对话
悪だくみの话题	和稻妻町 商店街 南通り左边的女性对话
花のお手入れの话题	和稻妻町 神童邸 1 阶右上的女仆对话
独自のこだわりの话题	和稻妻町 神童邸 2 阶左下的女仆对话
思いやりの话题	和稻妻町 神童邸周边右下的女孩对话
优雅なダンスの话题	和稻妻町 神童邸周边神童家庭院左侧的女仆对话
自分の趣味の话题	和稻妻町 铁塔广场右上钓鱼的小孩对话
ウインタ－スポ－ツの话题	和稻妻町 西公园上方躺在地上的人对话
おそろしい幽灵の话题	和稻妻町 总合病院 2 阶右下房间的护士对话
健康诊断の话题	和稻妻町 总合病院前右下停车场的人对话
运转手の话题	和稻妻町 河川敷前驿桥上的男性对话
すごい发形の话题	和稻妻町 雷门中 校庭球场右边的女生对话
苦手なものの话题	和稻妻町 雷门中 校庭入口处的学生对话
小鸟のさえずりの话题	和稻妻町 驿前通り下方的女生对话
宇宙旅行の话题	和サンドリアス サンドリアスステ－ション右侧楼梯入口处的人对话
美容と健康の话题	和サンドリアス サンドリアスステ－ション前桥上的女性对话
兄弟姊妹の话题	和サンドリアス ビゴタウン广场右下的小孩对话
悩みのタネの话题	和サンドリアス ビゴタウン左下的人对话
憩いのひとときの话题	和サンドリアス サガンロ－ド中央电梯附近的人对话
ささいなウソの话题	和サンドリアス サガンロ－ド左侧的人对话
痛いケガの话题	和サンドリアス 砂漠港入口处的人对话
生まれ故乡の话题	和サンドリアス 北の大砂漠右侧平台上的人对话
白热した试合の话题	和サンドリアス 北の大砂漠左侧平台的人对话
名人技の话题	和サンドリアス 北の大砂漠正上方的人对话
大好物の话题	和サンドリアス 崖沿いの道右上的人对话
幼いころの话题	和サザナ－ラ サザナ－ラステ－ション前右侧的人对话
休日の过ごしかたの话题	和サザナ－ラ セントラルド－ム中央区域左上的人对话
すばらしいア－トの话题	和サザナ－ラ セントラルド－ム外围区域上方的人对话
续けている习惯の话题	和サザナ－ラ アブックルストリ－ト左侧的人对话
得意料理の话题	和サザナ－ラ アブックルストリ－ト桥上的人对话
ごくありふれた普通の话题	和サザナ－ラ ブリッジパ－ク 西エリア下方的人对话
ウワサの人气店の话题	和サザナ－ラ ブリッジパ－ク 东エリア商店附近的人对话
好きな色の话题	和サザナ－ラ ブリッジパ－ク 东エリア上方的人对话
乱暴者の话题	和ガ－ドンステ－ション左侧楼梯入口处的人对话
揭げている目标の话题	和ガ－ドンステ－ション前右下的人对话
隐しごとの话题	和ガ－ドン シンテンシティ右上的人对话
实验失败の话题	和ガ－ドン シンテンシティ左下的人对话

道具名	获得方法
とあるキッカケの话题	和ガ－ドン トロッコロ－ド右側平台的人对话
方向音痴の话题	和ガ－ドン トロッコロ－ド中央平台的人对话
ちょっとしたイタズラの话题	和ガ－ドン トロッコ乗り场 炭矿行き中央平台的小孩对话
手づくりグッズの话题	和ガ－ドン トロッコ乗り场 未开地行き中央平台右侧的人对话
家业の话题	和ガ－ドン フロスの里 ログロスの屋敷左侧房间的人对话
运がいい日の话题	和ラトニ－クステ－ション右侧的人对话
好きな香りの话题	和ラトニ－クステ－ション前岔路下方的人对话
ニックネ－ムの话题	和ラトニ－クステ－ション前岔路上方的人对话
忘れられない失败の话题	和ラトニ－ク カラマリネの森 1 左侧的人对话
雄大な自然の话题	和ラトニ－ク カラマリネの森 2 上层右下的人对话
狩りの话题	和ラトニ－ク カラマリネの森 2 下层左上的人对话
新鲜なフル－ツの话题	和ラトニ－ク ゴンドラ乗り场右侧的人对话
误解されがちな话题	和ラトニ－ク ジュウロ村道具店左下的人对话
勇气をふりしぼった话题	和ラトニ－ク ジュウロ村回复点右下的人对话

道具名	获得方法
リ－ダ－シップの话题	和ファラム・オ－ビアス宇宙港左侧的人对话
习いごとの话题	和ファラム・オ－ビアス ファラム宇宙港前左下的小孩对话
タイムマシンの话题	和ファラム・オ－ビアス オ－ビススクエア右下全息装置旁的人对话
早い者胜ちの话题	和ファラム・オ－ビアス オ－ビススクエア右侧椅子上的女性对话
お金持ちの话题	和ファラム・オ－ビアス うらぶれた路地有涂鸦的栅栏旁的人对话
仲直りの话题	和ファラム・オ－ビアス グランドセレスタロ－ド下方的女性对话
ブラックホ－ルの话题	和ファラム・オ－ビアス グランドセレスタロ－ド中央的女性对话
ヘンな特技の话题	和ファラム・オ－ビアス グランドセレスタロビ－上方的翼人对话

全野兽资料表

射门型

名称	属性	等级对应的SP点数					转盘技能						威力	消耗SP
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6		
イクサ－ル	风	80	100	140	190	250	シュ－トアップLV.2	レベルPプラスLV.2	ミス!	ミス!	シュ－トアップLV.2	シュ－トアップLV.3	300	50
ヴァイラ－ス	山	100	120	140	170	200	レベルPプラスLV.2	レベルPプラスLV.2	シビレプラスLV.1	シビレプラスLV.2	ミス!	ミス!	300	50
オオカミ	火	90	120	150	180	230	シュ－トアップLV.2	ミス!	シビレプラスLV.1	シビレプラスLV.1	シュ－トアップLV.3	ミス!	300	50
ギンロウ	林	100	120	140	170	200	シビレプラスLV.3	シビレプラスLV.3	ミス!	ミス!	ミス!	シビレプラスLV.2	300	50
グ－マ	火	80	100	140	190	250	シュ－トアップLV.2	シュ－トアップLV.1	シュ－トアップLV.1	SPセツヤクLV.1	ミス!	シュ－トアップLV.1	300	50
ゴライガ－	山	90	120	150	180	230	SPセツヤクLV.3	シビレプラスLV.2	シュ－トアップLV.2	ミス!	シビレプラスLV.1	ミス!	300	50
ドラグノヴァ	无	90	120	150	180	230	シビレプラスLV.3	レベルPプラスLV.1	シュ－トアップLV.3	ミス!	ミス!	ミス!	300	50
ドル－ガ	火	100	120	140	170	200	シビレプラスLV.2	ミス!	ミス!	ミス!	シビレプラスLV.3	レベルPプラスLV.2	300	50
ハクトウワシ	山	80	100	140	190	250	ミス!	シュ－トアップLV.3	シュ－トアップLV.3	ミス!	ミス!	SPセツヤクLV.2	300	50
ハヤブサ	风	100	120	140	170	200	SPセツヤクLV.1	シビレプラスLV.2	シビレプラスLV.2	シュ－トアップLV.1	ミス!	シビレプラスLV.1	300	50
ベギラン	无	100	120	140	170	200	シビレプラスLV.1	ミス!	シビレプラスLV.2	SPセツヤクLV.1	シビレプラスLV.1	レベルPプラスLV.1	300	50
ペリオン	林	90	120	150	180	230	シュ－トアップLV.2	ミス!	シビレプラスLV.2	シビレプラスLV.1	レベルPプラスLV.1	SPセツヤクLV.1	300	50
ペリオン	风	90	120	150	180	230	シビレプラスLV.3	ミス!	ミス!	シュ－トアップLV.3	シビレプラスLV.1	ミス!	300	50
ライオン	林	80	100	140	190	250	シュ－トアップLV.3	ミス!	ミス!	シュ－トアップLV.3	シュ－トアップLV.2	ミス!	300	50

突破型

名称	属性	等级对应的SP点数					转盘技能						威力	消耗SP
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6		
カモシカ	风	120	130	150	170	220	ふきとばしLV.2	ふきとばしLV.1	ドリブルアップLV.1	ドリブルアップLV.1	ミス!	ミス!	250	50
クジャク	林	120	130	150	170	220	ふきとばしLV.2	むてきドリブルLV.1	ミス!	ミス!	ふきとばしLV.2	ドリブルアップLV.1	250	50
グスフィ－	山	120	130	150	170	220	ドリブルアップLV.3	ふきとばしLV.2	ミス!	ミス!	ドリブルアップLV.2	ふきとばしLV.2	250	50
グリズリ－	山	100	120	150	200	270	むてきドリブルLV.2	ミス!	ミス!	むてきドリブルLV.1	ドリブルアップLV.2	ドリブルアップLV.1	250	50
グリフバ－ン	无	110	130	150	180	250	ス－パ－ダッシュLV.3	ドリブルアップLV.2	むてきドリブルLV.3	ミス!	ミス!	ミス!	250	50
ズ－マ	林	100	120	150	200	270	むてきドリブルLV.3	むてきドリブルLV.3	ミス!	ミス!	ドリブルアップLV.1	ミス!	250	50
ツキノワグマ	火	120	130	150	170	220	むてきドリブルLV.2	ふきとばしLV.2	ドリブルアップLV.1	ふきとばしLV.1	ミス!	ミス!	250	50
ド－マ	山	110	130	150	180	250	ス－パ－ダッシュLV.1	ス－パ－ダッシュLV.2	ミス!	ミス!	ドリブルアップLV.1	ス－パ－ダッシュLV.2	250	50
パメリオ	林	110	130	150	180	250	ス－パ－ダッシュLV.1	ふきとばしLV.1	ス－パ－ダッシュLV.1	ミス!	ス－パ－ダッシュLV.1	ドリブルアップLV.1	250	50
フェニキアス	风	100	120	150	200	270	むてきドリブルLV.1	ミス!	ス－パ－ダッシュLV.1	むてきドリブルLV.1	むてきドリブルLV.1	ス－パ－ダッシュLV.1	250	50
ブラキアス	火	110	130	150	180	250	ス－パ－ダッシュLV.3	ス－パ－ダッシュLV.2	ミス!	ドリブルアップLV.2	ミス!	ミス!	250	50
ペガサス	风	110	130	150	180	250	ス－パ－ダッシュLV.3	ミス!	ドリブルアップLV.2	ドリブルアップLV.3	ミス!	ミス!	300	70
ペガサスレッド	火	120	130	150	170	220	ふきとばしLV.3	ミス!	ドリブルアップLV.2	レベルPプラスLV.3	ミス!	ミス!	300	70
ホ－ス	风	110	130	150	180	250	ス－パ－ダッシュLV.2	むてきドリブルLV.1	ドリブルアップLV.1	ミス!	ミス!	ス－パ－ダッシュLV.2	250	50
ユニヴォルト	火	100	120	150	200	270	むてきドリブルLV.2	ふきとばしLV.1	レベルPプラスLV.1	むてきドリブルLV.1	ミス!	SPセツヤクLV.1	250	50
レディオ	无	100	120	150	200	270	むてきドリブルLV.2	レベルPプラスLV.1	ミス!	ミス!	レベルPプラスLV.2	むてきドリブルLV.1	250	50

防守型

名称	属性	等级对应的SP点数					转盘技能						威力	消耗SP
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6		
ガリュウ	山	120	130	150	170	220	ふきとばしLV.3	GPかいふくLV.1	ミス!	ブロックアップLV.3	ミス!	ミス!	250	40
ガンドラン	山	110	130	150	180	250	ス－パ－ダッシュLV.2	ミス!	ス－パ－ダッシュLV.1	レベルPプラスLV.1	ブロックアップLV.1	ス－パ－ダッシュLV.1	250	40
ギョロム	火	100	120	150	200	270	ミス!	GPかいふくLV.1	GPTPかいふくLV.3	TPかいふくLV.1	ミス!	ふきとばしLV.1	250	40
クルペ	无	110	130	150	180	250	ス－パ－ダッシュLV.3	ミス!	ミス!	ス－パ－ダッシュLV.2	ブロックアップLV.2	ミス!	250	40
ジンリュウ	林	110	130	150	180	250	ス－パ－ダッシュLV.2	レベルPプラスLV.1	ス－パ－ダッシュLV.2	SPセツヤクLV.1	ミス!	ミス!	250	40
ダンド－ル	林	120	130	150	170	220	ふきとばしLV.3	ミス!	ミス!	ふきとばしLV.3	ブロックアップLV.2	ミス!	250	40
ドルファヌス	风	100	120	150	200	270	GPかいふくLV.1	ミス!	SPセツヤクLV.1	ブロックアップLV.1	TPかいふくLV.1	SPセツヤクLV.1	250	40
バッファロ－	火	120	130	150	170	220	ふきとばしLV.3	ミス!	ミス!	ふきとばしLV.3	ふきとばしLV.2	ミス!	250	40
フォックス	林	100	120	150	200	270	GPかいふくLV.1	TPかいふくLV.2	ス－パ－ダッシュLV.2	ミス!	ミス!	GPTPかいふくLV.2	250	40
フクロウ	山	100	120	150	200	270	TPかいふくLV.3	ミス!	ミス!	GPかいふくLV.3	レベルPプラスLV.1	ミス!	250	40
フレイミ－	火	110	130	150	180	250	ス－パ－ダッシュLV.2	ミス!	ブロックアップLV.2	ブロックアップLV.2	ミス!	ス－パ－ダッシュLV.2	250	40
ミミズク	风	110	130	150	180	250	ス－パ－ダッシュLV.2	ブロックアップLV.2	ミス!	レベルPプラスLV.2	ミス!	SPセツヤクLV.1	250	40
ラ－テル	风	120	130	150	170	220	ふきとばしLV.2	ブロックアップLV.1	ミス!	ふきとばしLV.1	むてきドリブルLV.2	ミス!	250	40

守门型

名称	属性	等级对应的SP点数					转盘技能						威力	消耗SP
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6		
アンギドラ	风	100	120	150	200	250	キャッチアップLV.2	キャッチアップLV.2	SPセツヤクLV.3	キャッチアップLV.1	ミス!	ミス!	250	40
ギギラス	无	110	140	170	200	230	キャッチアップLV.1	ミス!	キャッチアップLV.2	キャッチアップLV.2	レベルPプラスLV.1	SPセツヤクLV.2	250	40
グリムロン	山	100	120	150	200	250	レベルPプラスLV.1	キャッチアップLV.3	ミス!	レベルPプラスLV.1	レベルPプラスLV.1	ミス!	250	40
ケルベギラ	山	110	140	170	200	230	キャッチアップLV.3	シビレマイナスLV.3	ミス!	ミス!	GPかいふくLV.2	ミス!	250	40
ゴウリュウ	火	120	130	150	180	200	シビレマイナスLV.2	キャッチアップLV.2	キャッチアップLV.1	ミス!	シビレマイナスLV.1	ミス!	250	40
コスフィー	风	120	130	150	180	200	キャッチアップLV.3	シビレマイナスLV.2	ミス!	シビレマイナスLV.2	ミス!	レベルPプラスLV.1	250	40
サラナージャ	林	120	130	150	180	200	キャッチアップLV.2	SPセツヤクLV.2	ミス!	シビレマイナスLV.2	ミス!	シビレマイナスLV.1	250	40
ダルフォヌス	火	110	140	170	200	230	キャッチアップLV.2	シビレマイナスLV.1	ミス!	キャッチアップLV.1	キャッチアップLV.1	ミス!	250	40
デルビヌス	林	100	120	150	200	250	キャッチアップLV.2	キャッチアップLV.1	ミス!	シビレマイナスLV.1	キャッチアップLV.2	ミス!	250	40
ドルメガ	山	120	130	150	180	200	シビレマイナスLV.3	シビレマイナスLV.3	ミス!	ミス!	SPセツヤクLV.2	ミス!	250	40
マグナタス	火	100	120	150	200	250	ミス!	レベルPプラスLV.2	キャッチアップLV.3	キャッチアップLV.1	ミス!	シビレマイナスLV.1	250	40
マンモス	风	110	140	170	200	230	シビレマイナスLV.3	ミス!	キャッチアップLV.2	キャッチアップLV.2	ミス!	シビレマイナスLV.1	250	40
モスフィー	林	110	140	170	200	230	TPかいふくLV.2	ミス!	キャッチアップLV.1	シビレマイナスLV.2	ミス!	レベルPプラスLV.1	250	40

全对战路线表

河川敷の対战

地点：稻妻町 河川敷和半田对话　出现条件：流程进行到第3章

右路线

开启所需道具：无

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
マスクウォーリアーズ	8	332	47	ヘヴィキラー	スピニングトランザム	スポーツシューズ	ちょこっとナッツ	ミネラルウォーター	クロワッサン
ヒラリマフラーズ	11	423	102	キャッチプラス10	旋风阵	いなせなグローブ	ちょこっとナッツ	カフェオレ	肉まん
コミカルメガネ	15	551	181	河川敷の対战チケット1	ラッキープラス10	フューチャー・アイ	さびたペンダン	ちょこっとナッツ	シーサイドソーダ

普通宝箱：オラオラメンチ
全S评价宝箱：ねっけつペンダント

左路线

开启所需道具：河川敷の対战チケット1
物品获得方法：河川敷の対战右路线“コミカルメガネ”掉落

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
クールメガネ	12	454	123	アシスト!	パーフェクトコース	よごれたミサンガ	ちょこっとナッツ	スポーツウォーター	クッキーフレーバー
エレメントマスター	12	519	164	烈火のトウガラシ	无のこころえ	シーフ・アイ	みどりのグローブ	ちょこっとナッツ	おにぎり
サイバーハック	16	581	201	ノーペナルティ!	リニアドライブ	しんしのシューズ	ちょこっとナッツ	スタミナフレーバー	タフネスドリンク
リボンキューティーズ	18	634	242	スリムレンジ	はなふぶき	リーブシューズ	ちょこっとナッツ	シーサイドソーダ	チーズクロワッサン
アウタースカイ	20	703	282	究极のゆきだるま	ロングスロー	あびせげり	スイムグローブ	ちょこっとナッツ	メガトンドリンク
ウインドアイズ	21	734	300	テクニックプラス10	ドラゴンズテイル	しんしのグローブ	ちょこっとナッツ	マキシマムサンド	コーヒー
ブロスイレブン	23	797	339	月光のランタン	アシスト!	ワイルドダンク	いなせなグローブ	ちょこっとナッツ	ぜつぴん乌龙茶
雷门2军	25	859	380	河川敷の対战チケット2	セカンドウエア	セカンドシューズ	セカンドグローブ	チェーンペンダント	アグレッシブビート

普通宝箱：リカバリー、奇门遁甲の阵、エナジーシューズ、无影走破
全S评价宝箱：トレジャーペンダント

下路线

开启所需道具：河川敷の対战チケット2
物品获得方法：河川敷の対战左路线“雷门2军”掉落

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
グルメイツ	19	675	262	ミニマムキラー	モグラフェイント	しずくのペンダント	ちょこっとナッツ	ミネラルウォーター	プチサンド
シミラーズ	22	766	318	タネもシカケもない棒	イカサマ!	TPプラス10	こだまのシューズ	ひとりワンツー	ちょこっとナッツ
バトルアーミー	24	828	361	ロングシューター	パンサーグローブ	ドーンシャウト	ちょこっとナッツ	ギガトンドリンク	スタミナフレーバー
シンメトリーズ	26	890	396	GPプラス10	ツインミキサー	レザーミサンガ	ちょこっとナッツ	スポーツウォーター	ふっくら肉まん
ミミーイヤーズ	28	943	432	ワイドレンジ	フーセンガム	こいきなシューズ	ちょこっとナッツ	メガトンドリンク	クロワッサン
スマイリーコスモス	31	1021	474	ときめきラクダ	リカバリー	ぶっとびジャンプ	せいしゅんミサンガ	ちょこっとナッツ	トロピカルスムージー

普通宝箱：アメリカ代表のエンブレム
全S评价宝箱：ディープジャングル

お台场の対战

地点：お台场 大观览车エリア和まこ对话　出现条件：第4章好叶救猫剧情之后

上路线

开启所需道具：无

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
S・E・A	9	364	62	フライングフィッシュ	うみのグローブ	うみのシューズ	なみのりピエロ	トロピカルスムージー	シーサイドソーダ
スタンドカラーズ	12	454	123	イカサマ!	キラースライド	いなせなシューズ	ちょこっとナッツ	ビッグサンド	コーヒー
ファッショナブルズ	16	581	201	お台场の対战チケット1	おしゃれミサンガ	スリムレンジ	フォルテシモ	ちょこっとナッツ	カフェオレ

普通宝箱：みんぞくシューズ
全S评价宝箱：ゴッドウインド

左路线

开启所需道具：お台场の対战チケット1

物品获得方法：お台场の対战上路线“ファッショナブルズ”掉落

队伍名	队伍等级	报酬 热血点数	报酬 经验值	掉落道具 1	2	3	4	5	6
ロングヘアーズ	13	481	145	ロングシューター	そよかぜステップ	スマートシューズ	ちょこっとナッツ	ミネラルウォーター	おにぎり
アーティストチーム	15	551	181	ロマンチック天体望远镜	TPプラス10	プラズマボール	パッショングローブ	ちょこっとナッツ	タフネスドリンク
サンタンズ	17	614	221	スタミナプラス10	古代の牙	パッションシューズ	ちょこっとナッツ	肉まん	ミネラルウォーター
ゴーグルダイバーズ	20	703	282	元祖木户川渍	アシスト！	マッハウインド	みどりのシューズ	ちょこっとナッツ	乌龙茶
▽トライフェイス△	23	797	339	ワイドレンジ	フラクタルハウス	こいきなシューズ	ちょこっとナッツ	ふっくら肉まん	牛乳
ウルトラアニマルズ	26	890	396	お台场の対战チケット2	コアラダイバーマンの人形	スピードプラス10	エレファントプレス	パンサーシューズ	ちょこっとナッツ

普通宝箱：传来宝刀、オフサイドトラップ、ハートのペンダント、ギガントウォール、がくしゅうペンダント

全S评价宝箱：升り龙

右路线

开启所需道具：お台场の対战チケット2

物品获得方法：お台场の対战左路线“ウルトラアニマルズ”掉落

队伍名	队伍等级	报酬 热血点数	报酬 经验值	掉落道具 1	2	3	4	5	6
イヤーホーンズ	21	734	300	感动を呼ぶ角笛	ノーペナルティ！	ロケットヘッド	パンサーグローブ	ちょこっとナッツ	スポーツウォーター
スハダホワイツ	23	797	339	ドリブルプラス10	スパイラルドロー	スマートグローブ	ちょこっとナッツ	ビッグサンド	牛乳
ハチマキバンズ	25	859	380	キックプラス10	ヘッドパズーカ	チェーンペンダント	ちょこっとナッツ	メガトンドリンク	肉まん
ヘッドウエアーズ	27	921	418	ギガトンヘッド	ロングスロー	カラフルミサンガ	ちょこっとナッツ	バニラクリームドーナツ	カフェオレ
クロニクルズ	30	984	463	しあわせの花束	ミニマムキラー	マーメイドスマッシュ	しずくのペンダント	ちょこっとナッツ	トロピカルスムージー
フェイスペインターズ	32	1055	491	圣なるお茶碗	シュートブロッカー	ぶっとびパンチ	おまもりペンダント	ちょこっとナッツ	お台场ベーグルサンド

普通宝箱：绝对障壁

全S评价宝箱：ねっけつミサンガ

铁塔の对战

地点：稻妻町 铁塔广场和里子对话　出现条件：第5章决战前

下路线

开启所需道具：无

队伍名	队伍等级	报酬 热血点数	报酬 经验值	掉落道具 1	2	3	4	5	6
クリムゾンヘアーズ	11	423	102	あびせげり	バーニングキャッチ	あかいろミサンガ	ちょこっとナッツ	スタミナフレーバー	スーパーウォーター
ボブカッターズ	14	519	164	ブロックプラス10	五里雾中	スポーツグローブ	ちょこっとナッツ	乌龙茶	クッキーフレーバー
アンガーレイジ	17	614	221	てのひら兵马俑	カウンタードライブ	いなせなシューズ	ちょこっとナッツ	マキシマムサンド	メガトンドリンク

普通宝箱：アルティメットサンダー

全S评价宝箱：セツヤク！

左路线

开启所需道具：铁塔の対战チケット1

物品获得方法：お台场 大观览车エリア的宝箱

队伍名	队伍等级	报酬 热血点数	报酬 经验值	掉落道具 1	2	3	4	5	6
フェイクブロンド	13	481	145	ロングシューター	ソニックショット	レザーミサンガ	ちょこっとナッツ	コーヒー	クロワッサン
ヒドゥンアイズ	16	581	201	ノーペナルティ！	スイムシューズ	ダッシュトレイン	ちょこっとナッツ	バニラクリームドーナツ	牛乳
ヘアークリップス	20	703	282	パクチーコロン	ミニマムキラー	ゆうじょうのミサンガ	マッドジャグラー	ちょこっとナッツ	スポーツウォーター
ヘッドギアーズ	23	797	339	ブロックプラス10	ド根性キャッチ	こいきなグローブ	ちょこっとナッツ	お台场ベーグルサンド	カフェオレ
ノイジーノイズ	25	859	380	ボロボロのサッカー杂志	ビバ！万里の长城	チェーンペンダント	ちょこっとナッツ	シーサイドソーダ	ふっくら肉まん
オヒゲブラスト	27	921	418	おもしろい卷物	かげつかみ	リーブグローブ	ちょこっとナッツ	ギガトンドリンク	スタミナフレーバー

普通宝箱：リーブシューズ

全S评价宝箱：リバースワールド

右路线

开启所需道具：铁塔の対战チケット2

物品获得方法：稻妻町 町はずれ的银宝箱

队伍名	队伍等级	报酬 热血点数	报酬 经验值	掉落道具 1	2	3	4	5	6
ニヒルニヤリーズ	22	766	354	オオカミのパペット	ヘヴィキラー	オラオラメンチ	みどりのグローブ	ちょこっとナッツ	タフネスドリンク
イガグリヘッズ	25	859	423	ロングスロー	じゅずだまミサンガ	パワースパイク	ちょこっとナッツ	乌龙茶	プチサンド
ハットキャップス	28	943	481	きまぐれ献立表	スリムレンジ	ストライプグローブ	ムーンサルトスタンプ	ちょこっとナッツ	ハイパーフレーバー
オモナガダイナモズ	31	1021	527	ヘヴィキラー	ストライプシューズ	バットアタック	ちょこっとナッツ	マキシマムサンド	コーヒー
大和魂	35	1116	581	巨大龙の逆鳞	无のこころえ	あばれぐるま	こだまのグローブ	ちょこっとナッツ	ぜっぴん乌龙茶
青叶	38	1205	632	あおばウエア	F－ブルーリーフ	あおばシューズ	あおばグローブ	ラッキープラス20	ダイナソーブレイク

普通宝箱：スカイツリーフォール

全S评价宝箱：风穴ドライブ

限定の对战 BB（《大爆炸》版本限定）

地点：稻妻町 综合病院3F和塔子对话 | 出现条件：第5章决战前

左路线

开启所需道具：无

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
TPキングス	11	423	114	TPプラス20	TPプラス10	ハイパーフレーバー	スタミナフレーバー	クッキーフレーバー	ちょこっとナッツ
グロウヴス（限定风属性队员）	14	519	183	林のこころえ	ザ・ミスト	ブレストターン	レインボーバブルS	バットアタック	ちょこっとナッツ
キックキングス（禁止使用守门必杀）	18	643	269	キックプラス20	キックプラス10	レインボーバブルS	みんぞくシューズ	ストライプシューズ	ちょこっとナッツ
キーパースターズ（禁止使用射门必杀）	21	734	334	キャッチプラス20	キャッチプラス10	スターリフレクション	シュートラップ	こだまのグローブ	エナジーグローブ
スピードギャルズ	25	859	423	スピードプラス20	スピードプラス10	スニーキングレイド	せいしゅんペンダント	疾风ダッシュ	カリッとナッツ
ノーザンファング	29	961	498	F-レガシー	KPガード	パンサーブリザード	きこうしシューズ	きこうしグローブ	カリッとナッツ

普通宝箱：ザ・タワー、白のキズナコイン×5、ジグザグスパーク、GPプラス20、セイントフラッシュ、TPプラス30

全S评价宝箱：ホワイトハリケーン

右路线

开启所需道具：限定の对战チケット

物品获得方法：通关后的隐藏球队ビッグバン掉落

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
スピードキングス	55	1534	1178	スピードプラス30	スピードプラス20	スピードプラス10	ジグザグスパーク	カミナリシューズ	きぞくのシューズ
ブリージス（限定山属性队员）	59	1555	1264	TPプラス30	风のこころえ	ゴッドウインド	デッドストレート	エアライド	ごろっとナッツ
ドリブルキングス	64	1586	1375	ドリブルプラス30	ドリブルプラス20	ドリブルプラス10	ジグザグスパーク	クロスペンダント	シルバーペンダント
ガードスターズ	69	1656	1563	キャッチプラス30	ブロックプラス20	エアーバレット	アトランティスウォール	ハンターズネット	ごろっとナッツ
ラッキーキングス	75	1793	1802	ラッキープラス30	ラッキープラス20	ロイヤルハートショット	风林火山デストロイヤー	コスモミサンガ	せいなるミサンガ
ビッグバン	85	2001	2162	きしだんシューズ	きしだんグローブ	ビッグバン	アトラスソード	ファランクス	キャッスルゲート

普通宝箱：KPブレイク、ファランクス、连动の对战チケット

全S评价宝箱：ビッグバン

限定の对战 SN（《超新星》版本限定）

地点：稻妻町 西公园和塔子对话 | 出现条件：第5章决战前

右路线

开启所需道具：无

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
GPキングス	11	423	114	GPプラス20	GPプラス10	ギガトンドリンク	メガトンドリンク	タフネスドリンク	ちょこっとナッツ
クライムス（限定火属性队员）	14	519	183	山のこころえ	かっとびディフェンス	サイドワインダー	ブーメランフェイント	モグラフェイント	ちょこっとナッツ
キャッチキングス（禁止使用射门必杀）	18	643	269	キャッチプラス20	キャッチプラス10	シュートポケット	ストライプグローブ	みんぞくグローブ	ちょこっとナッツ
ストライカーズ（禁止使用守门必杀）	21	734	334	キックプラス20	キックプラス10	マボロシショット	バウンドフレイム	こだまのシューズ	エナジーシューズ
アタックギャルズ	25	859	423	おいろけUP!	クイックパス	ラブ・アロー	せいしゅんミサンガ	マッハウインド	カリッとナッツ
サウザンクロウ	29	961	498	F-アルバトロス	KPブレイク	デスドロップ	とうえんのシューズ	とうえんのグローブ	カリッとナッツ

普通宝箱：スクリュードライバー、紫のキズナコイン×5、エンドレスサマー、TPプラス20、ブラックサンダー、GPプラス30

全S评价宝箱：サンシャインストーム

左路线

开启所需道具：限定の对战チケット

物品获得方法：通关后的隐藏球队スーパーノヴァ掉落

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
スタミナキングス	55	1534	1178	スタミナプラス30	スタミナプラス20	スタミナプラス10	じょうねつミサンガ	マッスルミサンガ	アクロバットキープ
イグナイツ（限定林属性队员）	59	1555	1264	GPプラス30	火のこころえ	エンドレスサマー	ツバメ返し	デスドロップ	ごろっとナッツ
ブロックキングス	64	1586	1375	ブロックプラス30	ブロックプラス20	ブロックプラス10	ディープミスト	ゴシックペンダント	せいなるペンダント
ミッドスターズ	69	1656	1563	キックプラス30	ドリブルプラス20	ラウンドスパーク	スカイウォーク	クレイモア	ごろっとナッツ
テクニックキングス	75	1793	1802	テクニックプラス30	テクニックプラス20	オービタルドライブ	エクステンドゾーン	カミナリグローブ	きぞくのグローブ
スーパーノヴァ	85	2001	2162	コンバットシューズ	コンバットグローブ	スーパーノヴァ	サイキックボウ	フェイタルリフト	サクリファイス

普通宝箱：KPガード、フェイタルリフト、连动の对战チケット

全S评价宝箱：スーパーノヴァ

革命の对战

地点：ホーリーロードスタジアム前和音无对话 | 出现条件：第6章拿到太阳岩后

下路线

开启所需道具：无

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
稻妻KFC（禁止使用野兽之力）	43	1438	738	KFCウエア	F-キッズハート	KFCシューズ	KFCグローブ	リカバリー	ごくじょうのおでん
秋空チャレンジャーズ（禁止使用野兽之力）	46	1481	789	あきぞらウエア	あきぞらシューズ	あきぞらグローブ	安定感	らくえんのペンダント	ごくじょうのおでん
黑の骑士团（禁止使用野兽之力）	50	1505	1073	革命の对战チケット1	くろきしウエア	F-ダークナイツ	ブラックシューズ	ブラックグローブ	ごくじょうのおでん

普通宝箱：シュウのミサンガ

全S评价宝箱：ゼロマグナム

右路线

开启所需道具：革命の对战チケット1

物品获得方法：革命の对战下路线“黑の骑士团”掉落

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
荣都（禁止使用野兽之力）	45	1475	772	えいとウエア	F-ベ-シック	えいとシュ-ズ	えいとグロ-ブ	シ-フ・アイ	ごくじょうのおでん
天河原（禁止使用野兽之力）	46	1481	789	てんがわらウエア	F-ミルキ-ウエイ	てんがわらシュ-ズ	てんがわらグロ-ブ	マッドジャグラ-	ごくじょうのおでん
万能坂（禁止使用野兽之力）	48	1494	824	まんのうざかウエア	F-オムニ	まんのうざかシュ-ズ	まんのうざかグロ-ブ	ブ-メランフエイント	ごくじょうのおでん
帝国（禁止使用野兽之力）	52	1518	1115	ていこくウエア	F-ネオデスゾ-ン	ていこくシュ-ズ	ていこくグロ-ブ	皇帝ペンギン7	究极进化の书GK
海王（禁止使用野兽之力）	55	1534	1178	革命の对战チケット2	かいおうウエア	F-マリンスノ-	かいおうシュ-ズ	かいおうグロ-ブ	ごくじょうのおでん

普通宝箱：今川军のエンブレム、金のキズナコイン×5、グレ-トブラスタ-

全S评价宝箱：ゼロシュ-ズ

左路线

开启所需道具：革命の对战チケット2

物品获得方法：革命の对战右路线“海王”掉落

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
月山国光（禁止使用野兽之力）	50	1505	1073	がつさんウエア	F-ム-ンライト	がつさんシュ-ズ	がつさんグロ-ブ	ツインミキサ-	ごくじょうのおでん
白恋（禁止使用野兽之力）	52	1518	1115	はくれんウエア	F-ソフトライム	はくれんシュ-ズ	はくれんグロ-ブ	ホワイトブレ-ド	ごくじょうのおでん
木户川清修（禁止使用野兽之力）	55	1534	1178	きどかわウエア	F-タイガストライク	きどかわシュ-ズ	きどかわグロ-ブ	ビッグシザ-ス	ごくじょうのおでん
幻影（禁止使用野兽之力）	56	1540	1201	げんえいウエア	F-ファントム	げんえいシュ-ズ	げんえいグロ-ブ	ディメンションカット	ごくじょうのおでん
革命选拔チ-ム（禁止使用野兽之力）	58	1550	1244	F-レジスタンス	化身のセツヤク！	KPガ-ド	マボロシショット	パンサ-ブリザ-ド	ゆうきのミサンガ
新云（禁止使用野兽之力）	60	1558	1287	あらくもウエア	F-ネオクラウド	あらくもシュ-ズ	あらくもグロ-ブ	サンシャインスト-ム	ごくじょうのおでん
圣堂山（禁止使用野兽之力）	64	1586	1375	せいどうざんウエア	F-セイクリッド	せいどうざんシュ-ズ	せいどうざんグロ-ブ	エア-バレット	バリスタショット
ドラゴンリンク（禁止使用野兽之力）	67	1626	1485	ドラゴンウエア	F-サウザンド	ドラゴンシュ-ズ	ドラゴングロ-ブ	シュ-トブレイク	究极进化の书DF
アンリミテッドシャイニング（禁止使用野兽之力）	75	1793	1802	アンリミテッドウエア	F-シャイニング	シャインシュ-ズ	シャイングロ-ブ	ドラゴンブラスタ-	究极进化の书OF
エンシャントダ-ク（禁止使用野兽之力）	75	1793	1802	光と暗の融合	エンシャントウエア	F-エンシャント	ダ-クシュ-ズ	ダ-クグロ-ブ	究极进化の书SH
ゼロ（禁止使用野兽之力）	85	2001	2162	ゼロウエア	F-ゼロ	ゼロシュ-ズ	ゼログロ-ブ	そよヤギステップ	ゼロマグナム

全S评价宝箱：インフィニットゼロ

银河の对战

地点：サザナ-ラ アブックルスト リ-ト和宇宙人对话　出现条件：第7章决战前

下路线

开启所需道具：无

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
ファイア-ドラゴン（禁止发动气场）	21	734	334	ファイアシュ-ズ	ファイア-グロ-ブ	ラピッドファイア	だいばくはつはりて	导火线	じばしりかえん
ビッグウエイブス（禁止发动气场）	23	797	377	サックアウト	ウエイブシュ-ズ	ウエイブグロ-ブ	ウィリ-・ウィリ-	クロコダイルファング	メガロドン
シャムシ-ル（禁止发动气场）	25	859	423	シャムシ-ルシュ-ズ	シャムシ-ルグロ-ブ	オイルラッシュ	デザ-トドリフト	デザ-トスト-ム	ごくじょうのおでん
マッハタイガ-（禁止发动气场）	28	943	481	大砂漠砂岚	タイガ-シュ-ズ	タイガ-グロ-ブ	アイボリ-クラッシュ	デスサイズロ-	ごくじょうのおでん
レジスタンスジャパン（禁止发动气场）	33	1080	549	レジスタンスウェア	F-ク-デタ-	レジスタンスシュ-ズ	レジスタンスグロ-ブ	パワフルシュ-タ-	ちかいのペンダント
スト-ムウルフ（禁止发动气场）	36	1143	597	ウルフシュ-ズ	ウルフグロ-ブ	ロ-リングカッタ-	シルクロ-ド	ツイストリ-チ	ごくじょうのおでん
インサイドシルバ-（禁止发动气场）	39	1263	670	シュ-トブロッカ-	ナイスパス	いこくのミサンガ	ロングスロ-	アシスト！	ごくじょうのおでん

普通宝箱：金のキズナコイン、オイルラッシュ、デザ-トドリフト、チ-ムA5のエンブレム、たんれんシュ-ズ、ロ-リングカッタ-、クロスペンダント

全S评价宝箱：不屈の精神

上路线

开启所需道具：银河の对战チケット

物品获得方法：サザナ-ラ ブリッジパ-ク 东エリア的金宝箱

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
サンドリアスイレブン	44	1456	755	サンドリアスシュ-ズ	サンドリアスグロ-ブ	ディグアップ	サンドノック	ダストジャベリン	ディグスル-
サザナ-ライレブン	48	1494	824	サザナ-ラシュ-ズ	サザナ-ラグロ-ブ	ウォ-タ-フォ-ル	アクアプレス	バブルボイル	リキッドフロウ
ガ-ドンイレブン	53	1525	1132	ガ-ドンシュ-ズ	ガ-ドングロ-ブ	ボルカニックフライ	ボルケイノヘッド	カザンガン	マグマカ-ペット
おそろしい影	59	1555	1264	ごくあくシュ-ズ	ごくあくグロ-ブ	むげんのペンダント	トラップ上手	无のこころえ	究极进化の书DF
ラトニ-クイレブン	65	1595	1404	ラトニ-クシュ-ズ	ラトニ-クグロ-ブ	テンタクルホ-ルド	ビッグマウス	ギガントパイン	究极进化の书GK
ファラム・ディ-テ	71	1694	1625	ファラムシュ-ズ	ファラムグロ-ブ	ステルスウォ-ク	インジエクション	ホログラムロック	リバウンドレイヤ-
イクサルフリ-ト	74	1762	1687	スティンガ-ウィング模型	イクサルシュ-ズ	イクサルグロ-ブ	シャイニ-フェザ-	マジックアンプ	究极进化の书OF
ギャラクシ-ライバルズ（禁止使用化身）	78	1854	1888	ピクシ-たちの人形	スクリ-ム・オブ・エデン	ロックハンマ-	シュ-トイ-タ-	シビレヒ-リング	究极进化の书SH

普通宝箱：ボルカニックフライ、きぼうのミサンガ、ジャックナイフ、ベルセルクレイ

全S评价宝箱：スタ-ゲイザ-

宇宙港の対战

地点：ファラム・オ-ビアス宇宙港前和影子对话　出现条件：第10章与ファラム・ディ-テ比赛前

右路线

开启所需道具：无

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
ファッティファッツ	32	1055	546	ギガントウォ-ル	バイナリィグロ-ブ	アクティブミサンガ	あばれぐるま	カリッとナッツ	チ-ズクロワッサン
マッチョマッスルズ	35	1116	581	マッスルミサンガ	バンジ-スラスト	たんれんシュ-ズ	キョウボウヘッド	カンガル-キック	ハイパ-フレ-バ-
ハイヤ-ドタワ-	39	1263	670	ジョ-カ-レインズ	GPプラス30	フットワ-クドロウ	ねつけつミサンガ	カリッとナッツ	お台场ベ-グルサンド
ブル-アイズイレブン	43	1438	738	スパ-クルウエイブ	ハイドロアンカ-	しっぷうのグロ-ブ	らくえんのペンダント	カリッとナッツ	トロピカルスム-ジ-
レッドアイズイレブン	47	1489	806	ブリタニアクロス	サルガッソ-	スクリュ-ドライバ-	かえんシュ-ズ	かえんグロ-ブ	カリッとナッツ

普通宝箱：KPガ-ド、ガニメデプロトン、タクティクスサイクル、クリスタルバリア、えいこうのシュ-ズ

全S评价宝箱：天地雷鸣

左路线

开启所需道具：宇宙港の対战チケット

物品获得方法：ファラム宇宙港前的银宝箱

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
成都ラフタ-ズ	21	734	334	イカサマ！	升り龙	风神の舞	せきへきのシュ-ズ	せきへきのグロ-ブ	ぜつぴん乌龙茶
ファンタジアンズ	23	797	377	王の剑	クレイジ-サンライト	ア-マ-シュ-ズ	ア-マ-グロ-ブ	メロディウエイブ	カリッとナッツ
オルレアンズ	25	859	423	バリスタショット	トリックボ-ル	えいこうのシュ-ズ	えいこうのグロ-ブ	カリッとナッツ	カフエオレ
战国蹴球团	28	943	481	オケハザマウォ-ル	ねつけつペンダント	一夜城	くもの糸	カリッとナッツ	おにぎり
尾张ブレイブス	31	1021	527	ブロックプラス10	真空魔	火绳バレット	はおりはかまシュ-ズ	はおりはかまグロ-ブ	カリッとナッツ
幕末デイブレイクス	34	1095	563	クロシオライド	しんせんぐみシュ-ズ	しんせんぐみグロ-ブ	ツバメ返し	カリッとナッツ	ふっくら肉まん
ウイリングス	38	1205	632	おせっかいなデバイス	ダブルショット	无影走破	バイナリィシュ-ズ	コイルアッパ-	ギガトンドリンク
リアルレジエンズ	42	1413	720	天使と悪魔のロマンス	大国讴歌	ラ・フラム	プレミアグロ-ブ	传来宝刀	カリッとナッツ

普通宝箱：いこくのミサンガ、イナズマブレイク、だいちのシュ-ズ、ナイスパス、らくえんのペンダント、スパ-クエッジドリブル、ゴッドトライアングル、もちもち黄粉饼

全S评价宝箱：グレ-トブラスタ-

フルスの対战

地点：ガ-ドン フルスの里和ログロス对话　出现条件：通关后

右路线

开启所需道具：无

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
アトランタス（禁止使用化身）	48	1494	824	王者の牙	パワフルシュ-ズ	フエンス・オブ・ガイア	ミニマムキラ-	ごろっとナッツ	キングジャゴゴの串焼き
コロボックス（禁止使用化身）	51	1510	1089	古代の翼	らくえんミサンガ	ぶっとびジャンプ	ヘヴィキラ-	ごろっとナッツ	とろけるソノウミルク
プラネットガ-ルズ（禁止使用化身）	55	1534	1178	皇帝ペンギン7	おいろけUP!	スパ-クルウエイブ	フロ-ラルデスペア-	ごろっとナッツ	奇拔な花の蜜
スノウ・ウィ-ゼル	58	1550	1244	ホワイトハリケ-ン	コスモミサンガ	チエインシュ-タ-	ウルフレジエンド	ごろっとナッツ	最上级の果实ステ-キ
ゴルド・ベア	61	1564	1305	ここちのよい砂	オリンポスハ-モニ-	クロスペンダント	シュ-トブロッカ-	カポエイラスナッチ	サンドカッタ-
アクア・ハ-ミット	63	1573	1342	世界のアズル大百科	风穴ドライブ	しあわせのミサンガ	パワフルシュ-タ-	サルガッソ-	深海のゼリ-
ナイト・ヴァイパ-	66	1611	1427	巨大甲虫ゴラガの角弓	グランドスイ-パ-	ワイルドミサンガ	瞬发力	デビルバ-スト	マッシュル-ムホップ
クリム・ハウンド	68	1645	1544	なめらかなオイル	ディフユ-ズコ-ド	きぼうのペンダント	KPガ-ドX	ブラックアッシュ	流星群のス-プ

普通宝箱：アトランティスウォ-ル、织田军のエンブレム、ホログラムロック、ペンギンカ-ニバル、ポルケイノヘッド、カミナリシュ-ズ、ブラックデ-タNo.8、ウォ-タ-フォ-ル

全S评价宝箱：あくまのミサンガ

上路线

开启所需道具：フルスの対战チケット

物品获得方法：ガ-ドン トロッコ乗り场 未开地行き的金宝箱

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
エイリア学园	53	1525	1132	ムゲン・ザ・ハンド	ガニメデプロトン	アストロブレイク	グングニル	ごろっとナッツ	灼热の溶岩丼
スタ-シスタ-ズ	56	1540	1201	ララヤ样の手作り勋章	やきもちスクリュ-	セツヤク！	このはロ-ル	リボンシャワ-	幻の果树サンゴエキス
ブリリアントエネミ-	59	1555	1264	ジャックナイフ	ゴシックペンダント	アンチクリティカル！	グッドスメル	ごろっとナッツ	星くずのス-プ
イナズマ'13	63	1573	1342	ゲキリンダンク	きぼうのミサンガ	かねもち	むげんのペンダント	カブキブレイク	ごろっとナッツ
-KAGE-	66	1611	1427	ラスト・デスゾ-ン	クラッシャ-	こうていペンギン3号	イリュ-ジョンボ-ル	トレジャ-ペンダント	ハイテクノロジ-ドリンク
稲妻町町内会	68	1645	1544	无赖ハンド	スカウト名人	イケメンUP!	もちもち黄粉饼	ナイスパス	ラ-メン
マネ-ジャ-ズ	72	1717	1650	このはランデブ-	おいろけUP!	バタフライドリ-ム	アシスト！	ハ-トのペンダント	ビュ-ティフルフ-プ
雷门ドリ-ムス	75	1793	1802	エボリュ-ション	爆热スクリュ-	化身ハンタ-	ザ・タワ-	ゴッドハンド	ラ-メン

普通宝箱：インジエクション、サウザンドロ-ド、サンドノック

全S评价宝箱：オ-ルデリ-ト

历战の对战

地点：稻妻町（过去）サッカ-栋 ミ-ティング室和冬海对话　出现条件：通关后

下路线

开启所需道具：无

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
风の英雄たち（禁止发动气场）	53	1525	1132	风のこころえ	スピニングカット	しっぷうのシューズ	エターナルブリザ-ド	疾风ダッシュ	ごくじょうのおでん
FF雷门（禁止发动气场）	62	1568	1324	ワイドレンジ	でんせつのウエア	でんせつのシュ-ズ	でんせつのグロ-ブ	イナズマブレイク	ファイアトルネ-ド
レジエンド1年生（禁止发动气场）	67	1626	1485	ムゲン・ザ・ハンド	トラップ上手	リフレクトグロ-ブ	ザ・ウォ-ル	ラ-メン	ごくじょうのおでん
世宇子（禁止发动气场）	75	1793	1802	历战の対战チケット1	ゼウスウエア	ゼウスシュ-ズ	ゼウスグロ-ブ	ゴッドノウズ	究极进化の书GK

普通宝箱：ヘブンズタイム
全S评价宝箱：ラスト・デスゾ-ン

右路线

开启所需道具：历战の対战チケット1
物品获得方法：历战の对战下路线“世宇子”掉落

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
林の英雄たち（禁止发动气场）	55	1534	1178	林のこころえ	リフレクトシュ-ズ	ダ-クトルネ-ド	アストロブレイク	ラ-メン	ごくじょうのおでん
ジェネシス（禁止发动气场）	62	1568	1324	エイリア石	ジェネシスウエア	ジェネシスシュ-ズ	ジェネシスグロ-ブ	サザンクロスカット	流星ブレ-ド
レジエンド2年生（禁止发动气场）	71	1694	1625	ミニチュアキャラバン	イナズマペンダント	オ-ディンソ-ド	ハ-ドパンチャ-	イリュ-ジョンボ-ル	ごくじょうのおでん
カオス（禁止发动气场）	80	1888	1940	历战の対战チケット2	アトミックフレア	ノ-ザンインパクト	シビレヒ-リング	プレミアシュ-ズ	究极进化の书OF

普通宝箱：ヘブンドライブ
全S评价宝箱：てんしのミサンガ

左路线

开启所需道具：历战の対战チケット2
物品获得方法：历战の对战右路线“カオス”掉落

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
チ-ム元堂（禁止发动气场）	60	1558	1287	荣えあるトロフィ-	スカウト名人	真空魔	不屈の精神	ねっけつミサンガ	ドラゴンクラッシュ
火の英雄たち（禁止发动气场）	64	1586	1375	火のこころえ	トライアングルZZ	ファイアトルネ-ド	とうえんのグロ-ブ	ラ-メン	ごくじょうのおでん
チ-ム鬼道（禁止发动气场）	69	1656	1563	皇帝ペンギン2号	クイックパス	タイガ-ドライブ	ひしがたペンダント	がくしゅうペンダント	ごくじょうのおでん
レジエンド3年生（禁止发动气场）	72	1717	1650	シュ-トブロッカ-	ザ・タイフ-ン	にじいろミサンガ	グングニル	ラ-メン	ごくじょうのおでん
ダ-クエンジェル（禁止发动气场）	77	1837	1854	深红の遗传子	ダ-クマタ-	瞬发力	TPプラス30	らくえんミサンガ	究极进化の书DF
山の英雄たち（禁止发动气场）	81	1911	1983	山のこころえ	パワフルグロ-ブ	ギガトンヘッド	ザ・スタンプ	ラ-メン	ごくじょうのおでん
FFIレジエンズ（禁止发动气场）	85	2001	2162	アイアンウォ-ル	カポエイラスナッチ	オ-ディンソ-ド	スニ-キングレイド	ストライクサンバ	チエインシュ-タ-
オ-ガ（禁止发动气场）	90	2113	2393	オ-ガウエア	オ-ガシュ-ズ	オ-ガグロ-ブ	サウザンドアロ-	デススピア-	究极进化の书SH

普通宝箱：ダ-クマタ-、ブラックデ-タNo.9、金のキズナコイン×5、ヘルアンドヘブン
全S评价宝箱：ちょうわざ！

时空の对战

地点：稻妻町 サッカ-栋 ミ-ティング室和アルノ对话　出现条件：通关后

下路线

开启所需道具：无

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
テンマ-ズ（禁止使用野兽之力）	45	1475	772	テンマ-ズウェア	テンマ-ズシュ-ズ	テンマ-ズグロ-ブ	バウンサ-ラビット	ワンダ-トラップ	ごくじょうのおでん
プロトコル・オメガ（禁止使用野兽之力）	49	1502	935	ル-トクラフト免许证	プロトコルウエア	F-アルファ	オメガシュ-ズ	オメガグロ-ブ	ガウスショット
サッカ-ロボッツ（禁止使用野兽之力）	52	1518	1115	あぶないスイッチ	F-マモリノジンケイ	ビ-ムこぶし	化身のセツヤク！	トランスム-ブ	ひしがたペンダント
プロトコル・オメガ2.0（禁止使用野兽之力）	55	1534	1178	时空の対战チケット1	F-ベ-タ	ダブルショット	マグネットドロ-	スピニングアッパ-	ラブ・アロ-

普通宝箱：圆卓の骑士のエンブレム、ガンマストライク
全S评价宝箱：しゅごしんペンダント

左路线

开启所需道具：时空の対战チケット1
物品获得方法：时空の对战下路线“プロトコル・オメガ2.0”掉落

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
白鹿组（禁止使用野兽之力）	53	1525	1132	しろしかウエア	F-シカノツノ	しろしかシュ-ズ	しろしかグロ-ブ	オケハザマウォ-ル	火绳バレット
プロトコル・オメガ3.0（禁止使用野兽之力）	58	1550	1244	プロトコルZウエア	F-ガンマ	オメガシュ-ズZ	オメガグロ-ブZ	ガンマストライク	ジャイロセ-ビング
からくり兵马俑（禁止使用野兽之力）	60	1558	1287	F-テラコッタ	ブリッツブリッジ	化身ハンタ-	KPブレイク	ギアドライブ	究极进化の书OF
ザナ-ク・ドメイン（禁止使用野兽之力）	62	1568	1324	バイククラフトの模型	ザナ-クウエア	F-ドメイン	ドメインシュ-ズ	ドメイングロ-ブ	ディザスタ-ブレイク
パ-フェクト・カスケイド（禁止使用野兽之力）	65	1595	1404	时空の対战チケット2	カスケイドウエア	F-パ-フェクト	カスケイドシュ-ズ	カスケイドグロ-ブ	无影走破

普通宝箱：オプティカルファイバ-
全S评价宝箱：ゴットハンドW

右路线

开启所需道具：时空の对战チケット2

物品获得方法：时空の对战左路线“パ-フェクト・カスケイド”掉落

队伍名	队伍	报酬		掉落道具					
	等级	热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
ザン	67	1626	1485	ザンウエア	F-ザン	ザンシュ-ズ	ザングロ-ブ	デコイ・リリ-ス	スプリングアロ-
ギル	69	1656	1563	贵重なアンプル	ギルウエア	F-ギル	ギルシュ-ズ	ギルグロ-ブ	デッドフュ-チャ-
ガル	71	1694	1625	ガルウエア	F-ガル	ガルシュ-ズ	ガルグロ-ブ	リジエクション	エクストリ-ムラビット
ザ・ラグ-ン	73	1735	1673	ラグ-ンウエア	F-ラグ-ン	ラグ-ンシュ-ズ	ラグ-ングロ-ブ	シエルビットバ-スト	リバ-スワ-ルド
ツキガミの一族	75	1793	1802	ツキガミのウエア	F-マンゲツ	ツキガミのシュ-ズ	ツキガミのグロ-ブ	ビ-ストロ-ド	究极进化の书DF
ヴァンプテイム	75	1793	1802	ヴァンプウエア	F-ミカヅキ	ヴァンプシュ-ズ	ヴァンプグロ-ブ	ヴァンパイアロ-ド	究极进化の书GK
ジ・エグゼラ-	85	2001	2162	エグゼラ-ウエア	F-ブラッド	エグゼラ-シュ-ズ	エグゼラ-グロ-ブ	ザ・モンスタ-ズ	究极进化の书SH

普通宝箱：デコイ・リリ-ス、タンブリングマ-チ、金のキズナコイン×5、ア-ムドセ-バ-

全S评价宝箱：グランドラスタ-

绝望の对战

地点：稻妻町 雷门中 サッカ-栋仓库和夏未对话　出现条件：通关并获得1月16日配信的“サッカ-栋の仓库のカギ”

惟一路线

开启所需道具：无

队伍名	队伍	报酬		掉落道具					
	等级	热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
ウラゼウス	99	2800	3100	ゼウスシュ-ズ	ゼウスグロ-ブ	ゴッドノウズ	ヘブンズタイム	てんしのミサンガ	アンチクリテイカル!
ジエネシス	99	2800	3100	ジエネシスシュ-ズ	ジエネシスグロ-ブ	ガニメデプロトン	流星ブレ-ド	サザンクロスカット	ワ-ムホ-ル
カオス	99	2800	3100	アトミックフレア	ノ-ザンインパクト	きぼうのペンダント	クラッシャ-	ごくじょうのおでん	究极进化の书OF
ダ-クエンジエル	99	2800	3100	ダ-クマタ-	ヘブンドライブ	あくまのミサンガ	クリテイカル!	ごくじょうのおでん	究极进化の书DF
オ-ガ	99	2800	3100	オ-ガシュ-ズ	オ-ガグロ-ブ	デススピア-	しゅごしんペンダント	キックプラス30	やくびょうがみ
ドラゴンリンク	99	2800	3100	ドラゴンシュ-ズ	ドラゴングロ-ブ	シュ-トブレイク	スプリントワ-プ	ワイルドミサンガ	ごくじょうのおでん
ゼロ	99	2800	3100	ゼロシュ-ズ	ゼログロ-ブ	ゼロマグナム	シュウのミサンガ	KPブレイクX	ごくじょうのおでん
ザ・ラグ-ン	99	2800	3100	ラグ-ンシュ-ズ	ラグ-ングロ-ブ	シエルビットバ-スト	スト-ムゾ-ン	グランドスイ-パ-	リバ-スワ-ルド
ジ・エグゼラ-	99	2800	3100	エグゼラ-シュ-ズ	エグゼラ-グロ-ブ	ザ・モンスタ-ズ	化身のちょうわざ!	チエインシュ-タ-	究极进化の书GK
デストラクチャ-ズ	99	2800	3100	F-カオスフラワ-	デストロイウエア	デストロイシュ-ズ	デストロイグロ-ブ	シャイニングホ-ル	デイメンションスト-ム
イクサルフリ-ト	99	2800	3100	イクサルシュ-ズ	イクサルグロ-ブ	シャイニ-フエザ-	マジックアンプ	シュ-トイ-タ-	ジャッジメント・レイ
スペ-スランカ-ズ	99	2800	3100	ランカ-ズシュ-ズ	ランカ-ズグロ-ブ	ギャラクテイカフオ-ル	はかいしんペンダント	やくそくのペンダント	ちょうわざ!
ラストライバル	99	2800	3100	スタ-ゲイザ-	スクリ-ム・オブ・エデン	カザンライ	オ-ルデリ-ト	アスタリスクロック	究极进化の书SH

普通宝箱：ゴッドノウズ、金のキズナコイン×7、スト-ムゾ-ン、热血点数×13000、シャイニ-フエザ-、クラッシャ-、はかいしんペン

全S评价宝箱：ギャラクテイカフオ-ル

友情の对战

地点：稻妻町 雷门中 旧サッカ-部室和五条对话　出现条件：通关并获得2月20日配信的“旧部室ひみつ部屋のカギ”

惟一路线

开启所需道具：无

队伍名	队伍	报酬		掉落道具					
	等级	热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
FF雷门	99	2800	3100	でんせつのシュ-ズ	でんせつのグロ-ブ	イナズマブレイク	イナズマペンダント	セツヤク!	ごくじょうのおでん
雷门	99	2800	3100	ムゲン・ザ・ハンド	ウルフレジエンド	パワ-ドリブル	きぼうのペンダント	TPプラス30	ごくじょうのおでん
初代イナズマジャパン	99	2800	3100	ゴッドハンドX	皇帝ペンギン3号	スピ-ドプラス30	てんしのミサンガ	ごくじょうのおでん	究极进化の书SH
雷门	99	2800	3100	风穴ドライブ	パワ-ブロック	やくそくのペンダント	そよかぜステップ	ごくじょうのおでん	究极进化の书OF
テンマ-ズ	99	2800	3100	无赖ハンド	バニシングカット	KPブレイクX	はかいしんペンダント	ごくじょうのおでん	究极进化の书DF
エルドラドチ-ム01	99	2800	3100	ペンギン・ザ・ハンド	オメガアタック	ア-ムドセ-バ-	あくまのミサンガ	ごくじょうのおでん	究极进化の书GK
エルドラドチ-ム02	99	2800	3100	グレ-トマックスなオレ	デイ-プジャングル	KPガ-ドX	きぼうのミサンガ	化身のちょうわざ!	ごくじょうのおでん
エルドラドチ-ム03	99	2800	3100	ラ・フラム	クロシオライド	大国讴歌	きらきらイリュ-ジョン	最强イレブン波动	ごくじょうのおでん
クロノスト-ム	99	2800	3100	ジ・ア-ス∞	このはランデブ-	ブラックド-ン	ラッキ-プラス30	しゅごしんペンダント	ごくじょうのおでん
イナズマアナザ-ジャパン	99	2800	3100	テンマ-ズシュ-ズ	テンマ-ズグロ-ブ	エクセレントブレスト	バウンサ-ラビット	キャッチプラス30	ごくじょうのおでん
イナズマレジエンドジャパン	99	2800	3100	ゆうじょうのウエア	ゆうじょうのシュ-ズ	ゆうじょうのグロ-ブ	ゴッドハンドW	ファイアトルネ-ドTC	ごくじょうのおでん
ア-スイレブン	99	2800	3100	レジエンドウエア	レジエンドシュ-ズ	レジエンドグロ-ブ	ゴッドハンドV	キックプラス30	ごくじょうのおでん
ザ・キ-パ-ソン	99	2800	3100	岚・龙卷・ハリケ-ン	エボリュ-ション	やきもちスクリュ-	もちもち黄粉饼	TPプラス30	テクニックプラス30

普通宝箱：ブラックド-ン、热血点数×17000、このはランデブ-、金のキズナコイン×8、化身のちょうわざ！、きらきらイリュ-ジョン、ゆうじょうのシュ-ズ

全S评价宝箱：最强イレブン波动

究极の对战

地点：稻妻町（过去）铁塔小屋和木野对话　出现条件：通关并获得3月20日配信的“古い铁塔小屋のカギ”

右路线

开启所需道具：无

队伍名	队伍	报酬		掉落道具					
	等级	热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
プロトコル・オメガ3.0	99	2800	3100	グレ-トマックスなオレ	オ-ガブレ-ド	やくびょうがみ	ハ-ドパンチャ-	はかいしんペンダント	ごくじょうのおでん
パ-フェクト・カスケイド	99	2800	3100	无影乱舞	クラッシャ-	双飞游星弹	弧月十字掌	あくまのミサンガ	ごくじょうのおでん
レジエンドレジスタンス	99	2800	3100	パワ-ブロック	无のこころえ	ファイアトルネ-ドDD	ヘブンズタイム	しゅごしんペンダント	ごくじょうのおでん
ダ-クヒ-ロ-ズ	99	2800	3100	ホワイトハリケ-ン	ヘブンドライブ	シビレヒ-リング	カオスメテオ	はかいしんペンダント	ごくじょうのおでん
クロノスト-ム	99	2800	3100	天地雷鸣	菊一文字	刹那ブ-スト	王の剑	王者の牙	古代の牙

普通宝箱：最强さん召唤、そよヤギステップ、金のキズナコイン×9、ペンギン・ザ・ハンド、ビッグバンスラッシュ

全S评价宝箱：でんせつのシュ-ズ

左路线

开启所需道具：无

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
おこさまイレブン	99	2800	3100	ぎんがロケット	KPブレイクX	そよヤギステップ	一夜城	きぼうのミサンガ	ごくじょうのおでん
おねえさまイレブン	99	2800	3100	マジカルフラワ–	KPガードX	おいろけUP!	バタフライドリ–ム	じょうねつミサンガ	ごくじょうのおでん
バトルブラザ–ズ	99	2800	3100	パワ–ドリブル	クイックパス	ディスティニ–クラウド	キルブリッジ	クロスペンダント	ごくじょうのおでん
バトルペアレンツ	99	2800	3100	セツヤク!	リカバリ–	オリンポスハ–モニ–	チエインシュ–タ–	しあわせのミサンガ	ごくじょうのおでん
监督军团	99	2800	3100	ラスト・デスゾ–ン	アンチクリティカル!	不屈の精神	グラビティポイント	やくそくのペンダント	ごくじょうのおでん
ヒロインズ	99	2800	3100	ア–ムドセ–バ–	おいろけUP!	ラウンドスパ–ク	トラップ上手	てんしのミサンガ	ごくじょうのおでん
ソ–ドキャッスルズ	99	2800	3100	グレ–トブラスタ–	ファイアトルネ–ドDD	デビルバ–スト	イケメンUP!	むげんのペンダント	ごくじょうのおでん
エキストラスタ–ズ	99	2800	3100	ちょうわざ!	ナイスパス	ダ–クトルネ–ド	KPブレイク	ワイルドミサンガ	ごくじょうのおでん
コラボレ–ションズ	99	2800	3100	最强さん召唤	スカウト名人	スカイツリ–フォ–ル	カ–ドスプラッシュ	イナズマペンダント	ごくじょうのおでん
L5ヒ–ロ–ズ	99	2800	3100	グロリアスレイ	ビッグバンスラッシュ	究极进化の书DF	究极进化の书OF	究极进化の书GK	究极进化の书SH

普通宝箱：ディフユ–ズコ–ド、クリティカル!、グロリアスレイ

全S评价宝箱：ジ・ア–ス∞

连动の对战 SN（《大爆炸》版本限定）

地点：稻妻町 西公园和船木对话

出现条件：连动等级2以上且和另一个版本进行过连动

右路线

开启所需道具：无

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
GPキングス	40	1377	686	GPプラス30	GPプラス20	GPプラス10	ギガトンドリンク	メガトンドリンク	ごろっとナッツ
クライムス（限定火属性队员）	43	1438	738	山のこころえ	かっとびディフェンス	サイドワインダ–	ブ–メランフェイント	モグラフェイント	ごろっとナッツ
キャッチキングス（禁止使用射门必杀）	46	1481	789	キャッチプラス20	キャッチプラス10	シュ–トポケット	ストライプグロ–ブ	みんぞくグロ–ブ	ごろっとナッツ
ストライカ–ズ（禁止使用守门必杀）	51	1510	1089	キックプラス20	キックプラス10	マボロシショット	バウンドフレイム	こだまのシュ–ズ	エナジ–シュ–ズ
アタックギャルズ	54	1528	1158	おいろけUP!	クイックパス	ラブ・アロ–	せいしゅんミサンガ	マッハウインド	ごろっとナッツ
サウザンクロウ	56	1558	1287	F–アルバトロス	KPブレイク	デスドロップ	とうえんのシュ–ズ	とうえんのグロ–ブ	ごろっとナッツ

普通宝箱：TPプラス20、紫のキズナコイン×10、热血点数×10000、GPプラス30、金のキズナコイン×5、ブラックサンダ–

全S评价宝箱：パワ–ブロック

左路线

开启所需道具：连动の对战チケット

物品获得方法：限定の对战BB右路线的宝箱

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
スタミナキングス	60	1558	1287	スタミナプラス30	スタミナプラス20	スタミナプラス10	じょうねつミサンガ	マッスルミサンガ	アクロバットキ–プ
イグナイツ（限定林属性队员）	63	1573	1342	GPプラス30	火のこころえ	エンドレスサマ–	ツバメ返し	デスドロップ	ごろっとナッツ
ブロックキングス	65	1595	1404	ブロックプラス30	ブロックプラス20	ブロックプラス10	ディ–プミスト	ゴシックペンダント	せいなるペンダント
ミッドスタ–ズ	69	1656	1563	キックプラス30	キックプラス20	ラウンドスパ–ク	スカイウォ–ク	クレイモア	ごろっとナッツ
テクニックキングス	74	1762	1687	テクニックプラス30	テクニックプラス20	テクニックプラス10	エクステンドゾ–ン	カミナリグロ–ブ	きぞくのグロ–ブ
ス–パ–ノヴァ	80	1888	1940	F–ス–パ–ノヴァ	コンバットウエア	コンバットシュ–ズ	コンバットグロ–ブ	TPプラス30	キャッチプラス30
デモンズホ–ン	88	2071	2298	ライトニングアクセル	ライジングスラッシュ	ウイニングロジック	カブキブレイク	クリスタルバリア	スパ–クエッジドリブル

普通宝箱：ビ–ストロ–ド、KPガ–ドX、きしだんシュ–ズ、アトラスソ–ド

全S评价宝箱：キャッスルゲ–ト

连动の对战 BB（《超新星》版本限定）

地点：稻妻町 总合病院3阶和船木对话

出现条件：连动等级2以上且和另一个版本进行过连动

左路线

开启所需道具：无

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
TPキングス	40	1377	686	TPプラス30	TPプラス20	TPプラス10	ハイパ–フレ–バ–	スタミナフレ–バ–	ごろっとナッツ
グロウヴス（限定风属性队员）	43	1438	738	林のこころえ	ザ・ミスト	ブレストタ–ン	レインボ–バブルS	バットアタック	ごろっとナッツ
キックキングス（禁止使用守门必杀）	46	1481	789	キックプラス20	キックプラス10	レインボ–バブルS	みんぞくシュ–ズ	ストライプシュ–ズ	ごろっとナッツ
キ–パ–スタ–ズ（禁止使用射门必杀）	51	1510	1089	キャッチプラス20	キャッチプラス10	スタ–リフレクション	シュ–トラップ	こだまのグロ–ブ	エナジ–グロ–ブ
スピ–ドギャルズ	54	1528	1158	スピ–ドプラス20	スピ–ドプラス10	スニ–キングレイド	せいしゅんペンダント	疾风ダッシュ	ごろっとナッツ
ノ–ザンファング	56	1558	1287	F–レガシ–	KPガ–ド	パンサ–ブリザ–ド	きこうしシュ–ズ	きこうしグロ–ブ	ごろっとナッツ

普通宝箱：GPプラス20、白のキズナコイン×10、热血点数×10000、TPプラス30、金のキズナコイン×5、セイントフラッシュ

全S评价宝箱：パワ–ドリブル

右路线

开启所需道具：连动の对战チケット

物品获得方法：限定の对战SN左路线的宝箱

队伍名	队伍等级	报酬		掉落道具					
		热血点数	经验值	1	2	3	4	5	6
スピ–ドキングス	60	1558	1287	スピ–ドプラス30	スピ–ドプラス20	スピ–ドプラス10	ジグザグスパ–ク	カミナリシュ–ズ	きぞくのシュ–ズ
ブリ–ジス（限定山属性队员）	63	1573	1342	TPプラス30	风のこころえ	ゴッドウインド	デッドストレ–ト	エアライド	ごろっとナッツ
ドリブルキングス	65	1595	1404	ドリブルプラス30	ドリブルプラス20	ドリブルプラス10	ジグザグスパ–ク	クロスペンダント	シルバ–ペンダント
ガ–ドスタ–ズ	69	1656	1563	キャッチプラス20	ブロックプラス20	エア–バレット	アトランティスウォ–ル	ハンタ–ズネット	ごろっとナッツ
ラッキ–キングス	74	1762	1687	ラッキ–プラス30	ラッキ–プラス20	ラッキ–プラス10	风林火山デストロイヤ–	コスモミサンガ	せいなるミサンガ
ビッグバン	80	1888	1940	F–ビッグバン	きしだんウエア	きしだんシュ–ズ	きしだんグロ–ブ	GPプラス30	キックプラス30
デモンズホ–ン	88	2071	2298	ライトニングアクセル	ライジングスラッシ	ウイニングロジック	カブキブレイク	クリスタルバリア	スパ–クエッジドリブル

普通宝箱：ヴァンパイアロ–ド、KPブレイクX、コンバットシュ–ズ、サイキックボウ

全S评价宝箱：サクリファイス

QR码

在主界面选择エクストラ→QR，然后将摄像头对准QR码即可获得特殊奖励，之后返回游戏前往お台场 シ-サイド エントランス，和左上角柜台里的古株对话可拿到各种物品，右侧的招募员处则可招募到特殊球员，下面公布部分兑换各种道具和开启特殊选手的QR码。

▲道具：金キズナコイン×5

▲道具：金キズナコイン×5

▲道具：金キズナコイン×5

▲道具：金キズナコイン×5

▲道具：金キズナコイン×10

▲秘传书：アインザッツ

▲秘传书：あそこにUFO

▲秘传书：バイシクルソ-ド

▲野兽：ペガサスレッド

▲选手：Cグマ

▲选手：イシドシュウジ

▲选手：ガンダレス・バラン

▲选手：こども天马

▲选手：サスK

▲选手：シンク・ログラム

▲选手：タイガ-T

▲选手：ディラン・キ-ス、デモ-ニオ・ストラ-ダ

▲选手：でんぢゃらすじ-さん

▲选手：ナカシ丸

▲选手：はにわ-バウロ

▲选手：リュゲル・バラン

▲选手：ル-ク

▲选手：レイトン

▲选手：レミ

▲选手：レ-ゼ

▲选手：大空ヒロ

▲选手：稲垣礼亚

▲选手：剑城京介（时空最强的剑城）

▲选手：剑城优一

▲选手：角冢手御那

▲选手：九坂隆二（怒发模式）

▲选手：瀬名アラタ

▲选手：凄井アタリ

▲选手：山野バン

▲选手：神童拓人（时空最强的神童）

▲选手：松风天马（时空最强的天马）

▲选手：武方努、武方友、武方胜

文 铭风

角色扮演·收集育成

RPG

勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊尔与鲁卡的不可思议之钥

ドラゴンクエストモンスターズ2 イルとルカの不思议なふしぎな键

Square Enix	2014年2月6日	日版	1～8人
5490日元	对应邂逅通信/无意识通信	推荐玩家年龄：全年龄	





作为百万级作品《勇者斗恶龙 怪兽篇》的最新作，游戏不仅完美复刻了GB版原作的场景，还融入了新剧情和超G级怪兽，在内容和系统的创新上也下足了功夫，诸多新技能和特性以及能替换特性的新生配合让对战的变化性大大增加了。总数量800以上的怪兽让收集控又有了用武之地，通关后的网络对战和怪兽培育都有所改良，让游戏的内容丰富无比。

系统详解

战斗菜单

名称	作用
战う	开始本回合的战斗
命令	具体的战斗操作设定，可攻击也可选择发动技能
作战	设定怪兽的作战倾向
スカウト	发动捕获
道具	使用道具
にげる	逃跑



角色动作

键位	作用
↑	吼叫，吓跑怪兽。某些剧情也需要用到
↓	下蹲，躲藏起来避免受到怪兽的注意
←	跳舞，一些怪兽会跟着一起跳
→	口哨，吸引怪兽
B	跳跃，可跳过带毒、带电的地面



战斗菜单

名称	作用
ル－ラ	传送，能够传送到各主线世界的场景和当前世界的各个传送点处
ライブラリ	图鉴，查看怪兽、特性和技能。本作中还新增了称号，也可以在其中看到
まんたん	自动用携带的怪兽技能回复前排主力的 HP
ラナリオン	改变当前世界的天气情况
ラナル－タ	改变当前世界的昼夜情况
ステルス	隐身，不会被怪兽看到。钥匙门内大都不可使用

作战倾向的设定

游戏中的格斗场段位战斗不能直接输入指令，只能在设定好作战倾向的情况下让怪兽自动进行战斗。根据怪兽在队伍中的不同职能设定好作战倾向后，战斗时便会使用符合作战倾向的技能。另外，为了确保怪兽使用玩家想要的技能，可以在AI设定里设定技能的使用频率，两个圈的是经常使用，而红叉则表示禁掉不用。

名称	作用
ガンガンいこうぜ	全力进攻，会不顾 MP 损耗使用强力的攻击技能和魔法
せんりょくうばえ	战力夺取，会使用弱化对方能力的技能和催眠、混乱等让对方陷入异常状态的控制技能
サポ－トたのむぞ	全力支援，会使用强化本方的技能，比如加攻、加防等
いのちだいじに	性命最重要，回复职业专用，会替队伍内的队员回复。而全满血时也会优先使用偷取敌人魔法等技能
特技つかうな	不使用特技，纯物理攻击。一般迷宫进程中节约 MP 的时候用

怪兽捕获

想要配合出强力怪兽及完成图鉴，熟练捕获遇见和需要的怪兽是必要的。捕获的方法十分简单，在战斗中使用指令“スカウト”，即可对野生的怪兽进行捕获。使用指令后队伍里的每个怪兽都会对目标怪兽攻击一次，随着攻击的强度会增加捕获值，以百分比确率的方式表示，最后会根据捕获值的百分比来决定是否捕获成功，捕获值100%的话当然是必定捕获了。捕获成功后战斗立刻结束，目标怪兽会加入队伍供玩家使用。失败的话怪兽会有一定几率发怒，如果不发怒则可再次进行捕获。

捕获时，每个怪兽攻击后增加的捕获值只和当前怪兽对目标怪兽造成的物理伤害有关。所以想提升捕获几率，就得提升怪兽的攻击力。此外，蓄力（テンション）、加攻击力的魔法（バイキルト、ハイシオン）、减对方防御的魔法（ルカナン）和多次行动特性都能让捕获率提升。要注意，捕捉的怪已经存在于仓库内时，怪兽的捕获率会减半。

当然游戏中强力怪兽的捕捉率就算上面说的都用上也提升不了多少，所以要确保加入几率就只能扔肉。在游戏中有四种肉：怪兽ノエサ、くんせいにく、ほねつきにく和しもふりにく，这些在市场里都可以买到。肉在本作中的作用大大增加，原因就是扔肉的回合怪兽是不会发怒的。所以在怪兽吃饱前，每次扔肉都建议使用一次捕获。虽然几率低，但博运气感觉还是很容易将高级的怪兽捕捉到的。



异国训练师

本作中依旧有异国训练师存在，会随机在世界的多个角落出现，遇到后对话即可以开始战斗。异国训练师的怪兽都十分强力，而且可以捕获。不过在本作中并不能像前作一样存档后开战，没捕捉到就关机重来了，因为一旦重新开始游戏后训练师会消失。由于战胜训练师后能拿到不错的奖励，建议没捕获成功的话就努力打赢对方吧。



训练师职业	奖励
战士	给予武器
僧侣	玩家选个怪和僧侣随机给出的怪进行配合
人鱼	拿到一个怪兽蛋
兔女郎	获得技能证
学者	获得一个道具
船员	获得ちいさなメダル

怪兽蛋

在游戏中的在线商店内可以买到怪兽蛋，在配合屋的怪兽爷爷那里选最后一项即可以将蛋拿给他孵化，在战斗中获得了一定经验后回来和怪兽爷爷对话即可将蛋孵化出来。游戏中一共有四种蛋，品质从低到高分别为：白色蛋（しろいタマゴ），银色蛋（ぎんのタマゴ），金色蛋（きんのタマゴ）以及彩虹蛋（にじのタマゴ）。游戏中有几只高级怪只能靠孵化来获得。

怪兽配合

怪兽的配合是游戏的一大重要内容，初期格斗场教学结束后即可使用合成屋进行怪兽的配合了。配合需要亲代的性别必须为一只雄性怪兽和一只雌性怪兽，且两只怪兽的等级都要在10级以上。然后会根据配合双方的怪兽种类和等级来决定配合后的怪兽种类。

配合次数达到一定程度后会开启检索配合，会根据玩家遇到的怪兽种类生成一览表，玩家可十分方便地从一览表内看到能够配合的所有怪，从而选择配合，十分贴心。名字变暗的表示图鉴里有，但是当前仓库里没有或是性别不对，得重新去抓一个。



新生配合

配合出来的怪兽除了能够继承亲代的技能外，还有“附加值”的设定，具体以数字的形式在怪兽信息的RANK后面表示。这个数字并不是配合次数，而是根据配合前怪兽的等级换算而成的，同时父母双方配合时的附加值也会相加后被继承。数字越大越能发挥怪兽的真正实力，最大等级和成长率也会越高。

替代了前作的究极配合，本作通关后可以使用的是新生配合。当附加值超过100时，可以对配合前的怪使用新生宝珠，这能让该怪的RANK直接提升到SS级，抗性和能力上限都会大幅提升，某些技能树也会变成最强，最重要的是还可以从配合的另一只怪身上选取一个特性来替换自己的特性。能够替换的特性十分多，甚至可以直接让一格体型的怪继承了巨大身体后直接变成超巨大的三格怪。



恶魔之书

前作中十分方便的恶魔之书系统被继承下来了。和前作一样，当配合怪兽时有多出来3个以上的技能，且每个技能上都分配了20点以上技能点的话，配合怪兽后就会多出一个恶魔之书。当舍弃的技能为3个、4个和5个时，会分别生成体型1格的恶魔之书，体型2格的大恶魔之书和体型3格的魔王之书。恶魔之书可继承这些多余的技能，可用来与其他怪兽配合，一下子让其变强力。下面介绍两个恶魔之书的基本用法。

快速提升附加值： 比如玩家要培育一个怪，将这个怪和附加值+99的恶魔之书配合，配合前将恶魔之书的所有技能都加上20点，这样配合后不但当前怪兽多了+99的附加值，配合后还会生成另外一个带有99附加值的恶魔之书，可以再次给别的怪用。值得注意的是要培育的怪的技能槽如果有空位的话，那么恶魔之书会损失相应个数的技能树，小于3的话就不会生成恶魔之书了。

简化四体配合： 恶魔之书的族谱里也会显示配合前的两个亲代怪兽。由于配合部分强力怪需要AABB四个怪进行四体配合，而当玩家只有AB两个怪时，可以让AB两个怪的技能错开，这样配合后除了父母是AB的怪外，还会多一本父母是AB的恶魔之书（注意两个怪的性别要不一样，配合前存档），这样将怪和恶魔之书再进行配合即可以获得四体配合才能得到的强力怪了。

怪兽同伴

本作中最初的同伴是可以自定义的，可选择一个造型分类然后设定具体的每部分身体的造型还有颜色。游戏中造型对能力并没有影响，按照喜好选择即可。怪兽同伴从特性上来说很适合当治疗，通关后可以获得第二个。



武器锻造

本作中每个怪兽都会掉落两样素材物品，而游戏也为此增加了大量的素材类物品，素材可以在武器屋处替武器附加能力。由于本作战斗中是可以装备武器的，因此收集强力的材料打造出极品武器也是游戏的最高追求之一。



怪兽的继承

一周目通关后会开启怪兽继承系统。标题画面最后一项是下载继承软件，而倒数第二项则是选择继承的怪到本游戏。如果玩家有前作软件的话可将部分主力怪传到游戏里来。不过继承还是有些限制，S RANK和SS RANK的怪是无法继承的（最强配合的SS RANK不算，依旧看怪兽本身的RANK）。每天只能继承10个怪，调系统时间无效……另外继承来的怪都是1级，RANK附加值为0，技能树也都是未分配点数状态。

转生怪

转生怪这个设定类似于稀有怪，在《DQⅩ》中登场后在本作也引入了这个系统。具体来说，就是在大地图上不断干掉特定的怪兽后就会刷新异色的该怪兽的转生怪。转生怪出现的几率还是比较高的，不过注意抓的时候别不小心打死了。每个转生怪捕获后都会获得一个金称号，本作十分厚道的是在邂逅通信时遇到的话，捕获了也是有头衔和图鉴的，相较自己去大地图上刷简单了很多。



转生怪	原本怪	出现场所
ピンクボンボン	ファ-ラット	水之世界入口处的绿色毛球怪的粉红版
サボテンゴ-ルド	サボテンボ-ル	沙漠世界晴天在帐篷北面刷仙人球怪，转生怪为黄金仙人球
ゴ-ルデンコ-ン	アルミラ-ジ	冰之世界右上桥边刷一角兔，转生怪为黄色版
ハ-トナイト	スライムナイト	冰之世界西之城门口刷史莱姆骑士。另外这个稀有的红心骑士特性有加钱、加经验和加道具掉率，是居家旅行最适合的怪
ム-ンキメラ	キメラ	沙漠世界晴天入口处的奇美拉的黄色版
とげこんぼう	ブラウニ-	宿り木の塔有很多锤子怪的那一层不断打，在左边楼梯上去后就会出现一个拿着巨大钉锤的绿色怪
マッドスミス	くさった死体	天空世界死者之城门口打僵尸后会刷新
アルケミストン	トンプレロ	天空世界的蓝色小猪怪的红色版
ワイヤ-マン	くみひもこぞう	水之世界的海神神殿入口处的绳子怪，右边道路杀一圈回来可发现
シャド-ノ-ブル	ボ-ンナイト	宿り木の塔通往4F道路旁边飞行抵达的地面上刷新
タイプG	キラ-マシン	杀人机器的红色版，特性很强。天空世界的魔王城前会刷新，要打杀人机器
クイ-ンモ-モン	マポレ-ナ	宿り木の塔的浮空怪
シルバリヌス	セルゲイナス	宿り木の塔“5阶への道”的绿色S级2格怪的稀有版本，是惟一不能通过邂逅通信捕捉到的怪

相遇之门

相遇之门内能捕捉到图鉴里有的怪，是个方便玩家收集配合素材或凑队伍捉指定怪的地方。本作的相遇之门改成了钥匙的形式，且按照RANK分为了好几把钥匙。当图鉴完成率达成指定的数量时（比如10个A RANK怪），就可以在图书馆调查相应的书架来获得A RANK的钥匙。S和SS RANK的相遇之门钥匙需要二周目通关，且图鉴得完成30个后才能获得。本作的相遇之门内不能存档或是查看图鉴，因此进入S或SS门内要准备充分且记好自己要捕捉什么怪。另外，相遇之门内是捕捉不到四格怪的，有需要的话还是得去几个大地图上捕捉。

スカウトQ任务

スカウトQ任务是“《DQM》系列”的特色。这次的任务委托人是牧场的父亲，剧情到一定程度后和父亲对话就会开启任务了，将他要求的指定怪兽放入队伍和父亲对话即可完成任务了。由于配合用的性别杖都只能靠这个任务来获得，可以说是必须完成的任务之一了。本次通关前只有10个任务，在一周目通关后会追加新的任务。

任务编号	任务内容	完成方法	奖励
1	带有技能树“プリンセス”的リ-フア	初始海岸的“はなカワセミ”和沙漠的“スライム”可配合リ-フア，并继承所需技能即可	ふしぎなきのみ
2	おばけヒトデ	水之世界ボロ-ニヤの村东边的海滩可以捉到	♂の杖
3	队伍里放满四个史莱姆系	把捉到的史莱姆都放队伍里，不够的话去初始海岸捉树苗史莱姆	はがねのつるぎ
4	モ-ザ	水之世界的キラ-エイプ（西の岬の洞くつ北面）和グランドシャ-ク（ボ-トリッツの町东边的海边）配合后得到	レア船员服の型纸2
5	ハ-トナイト	目标怪兽是冰之世界的史莱姆骑士的转生怪——粉红史莱姆骑士	せかいじゅのは
6	附加值25以上的怪	不断配合即可让怪兽的附加值在25以上	ラッキ-スティック
7	带有技能树“守备力アップ2”的怪兽	这个技能捉野怪时会随机获得，或者将“守备力アップ”加满后和别的怪配合会出现目标技能	♀の杖
8	ダ-クホビット	ボストロ-ル（沙漠世界右上的洞穴）和しりょうのきし（天空世界的亡者之城）配合后得到，或者直接在“宿り木の塔”捉一个现成的	ちいさなメダル10枚
9	しんかいりゅう	天空世界的ギガンテス和スカイドラゴン等高级龙系配合就是目标怪	しもふりにく
10	附加值50以上的怪	不断配合即可	レブナントイ-タ-
11	新生配合的怪	通关后可进行新生配合，附加值99以上按方块键使用新生宝珠后即可生成新生怪	ゼロ封じの证
12	大地の龙バウギア	キングリザ-ド(宿り木世界入口处)和ブラックドラゴン配合，或者用魔王城的グレイトドラゴン（黄龙）和高级僵尸系（如しにがみきぞく）配合	ゴ-ルドカ-ド
13	超ギガボディ的怪兽	就是四格怪，通关后可在各地捕捉	レア给仕服の型纸5
14	スラキャンサ-	ゴ-ルデンスライム2个×ダ-ククラブ2个进行四体配合	战士の证
15	天魔クアバルナ	咒术师マリ-ン、魔军师イッド、妖剑士オ-レン、ウルベア魔神兵进行四体配合	圣剑レオソ-ド

Wi-Fi 通信对战

本次通信对战都被继承到了下屏的菜单选项内，对应图标为电波史莱姆。内部有多个柜台，分别有不同的功能。此外和金像旁边的学者对话可以设定自己的在线名片，设定好后内部会看到1代的国王，对话后会得到奖励。

WIFI GP：官方在线排名对战，里面有GP大赛和限定大赛。GP大赛为自由对战，对战方式和格斗场相同，不能给予怪兽们具体指示，不能使用道具，只能设定好作战倾向后让它们自由对战；限定大赛则是参赛的队伍等级只能3星或以下。本次的GP大赛还分为本地战和客队战，本地战是打下载来的队伍，而客队战则是指玩家上传的队伍到别的玩家机器上，根据胜负情况统一计算点数。

WIFI BATTLE：Wi-Fi通信对战。几个选项分别是寻找陌生人进行段位战；寻找陌生人自由战斗；进入社区对战和好友对战。陌生人对战时，前后排的队伍都算战力，全挂了才算输。如果之前设定好邂逅数据的话（主菜单里黄色史莱姆图标），这里对战过的玩家的邂逅都会记录入玩家的邂逅数据。

BATTLE TRADE：本地对战和交换，也就是俗称的面联。

WIFI SHOP：Wi-Fi商店，联网后可以下载每天的数据更新商店，目测可买的物品是每周循环的。

WIFI PRESENT：在线礼品，每天可下载一次官方配信的礼物。发售后的几天都是钥匙，可捉到一些怪。

格斗场



本作的格斗场和剧情的联系并不是那么紧密，只有水之世界的钥匙需要通过斗技场C RANK来获得。不过游戏通关后，斗技场有着每日战斗供玩家挑战。大家可在战斗中见到系列作品中许多熟悉的角色，虽然玩家的队伍都是新生怪的话战斗会很轻松，但是这里给的奖励都十分不错。现实时间24小时才能打一次（千万别去调游戏时间），7天一个循环，最终会奖励四格巨大体型的史莱姆女神。

对手	奖励	备注
村民小女孩	レアまもの服の型纸5	开启格斗场A级以上的战斗需要将沙漠的ぶちスライム交给这个小女孩，而本场战斗中她也会将斑点史莱姆带出来和玩家战斗
カメハ王子	ちいさなメダル5个	对手是王子，主力怒りの魔神的防御很高，可用降防或混乱等辅助技能来巧胜
マルタ王	しもふりにく6个	国王亲自出马，杀人魔神会放黑雾让玩家的魔法攻击无效，而大鸟贼则会各种斩击
カレキ王	5个新生宝珠	前作登场的枯木国王，他的阵容是四个魔战士，攻击十分猛烈，可用替身战术
アロマ	各种能力种5个	“《怪兽统领者》系列”的冠军妹子，恶魔犬会放冥界之雾让治疗和复活手段都无效
セバスチャン	各种宝石1个	冰树国的管家，出战阵容为龙神王和魔战士兄弟二人组，龙神王会直接爆100气
ワルぼう	メタルゴッデス	本作的大树精灵坏仔登场，阵容是四格巨大体型的史莱姆女神，战胜后史莱姆女神会加入

Wi-Fi 邂逅通信

邂逅通信是游戏中获取稀有怪和其他极品好东西的最佳途径。前作中通过邂逅通信可以和别人设置的队伍对战，而对方的队伍内有S级以下的怪时就可以直接捕获。而本作十分厚道地在Wi-Fi对战中加入了邂逅通信功能，玩家通过主菜单的选项来到通信广场，在“WIFI BATTLE”的柜台和NPC对话，联网后就可以进行Wi-Fi对战了。其中第一项段位战和第二项自由对战中，每次战斗后都可以邂逅到对方（对方拒绝战斗的话也会进行战斗但无法邂逅到对方）。

不过想要进行邂逅得先进入主菜单的“すれちがいバトル”内设置自己的邂逅通信，然后Wi-Fi对战完毕后就可以在这个选项内进行邂逅通信对战了。胜利后可将邂逅到的人存储起来，查看每个怪的技能，选择需要的怪进行捕捉。由于现在玩家们十分厚道，打一圈自由对战基本都能邂逅到不少别人分享的稀有怪，配信限定的史莱姆忍者和九神将比比皆是，且大都带有强力技能和稀有特性。

此外每个邂逅通信还带有一把钥匙，战胜后即可获得，玩家们也共享了不少能够获得SS怪、强力武器和素材的钥匙。其中GP第一位才能制造的“堕天使”系列武器的钥匙也通过这个方法已经传播开来了。另外一些十分稀有的S和SS配信怪虽然不能抓，但是在“梦见るタマゴ”选项里安放了彩虹蛋（にじタマゴ）后，可以存取邂逅到的S和SS怪，然后是否能转到就看玩家的眼神和手速了。彩虹蛋在邂逅通信广场的Wi-Fi商店（周日）可买到，15万一个。

邂逅通信菜单	
名称	作用
すれちがつた人を见る	查看邂逅到的玩家，有保存上限，打10场左右最好就回来整理一下邂逅通信
思い出の战い	回忆战，可将邂逅通信存在这里，战胜后可查看每个怪的具体资料，捕捉自己需要的拥有稀有技能和特性的怪
梦见るタマゴ	设置梦见蛋，邂逅通信的怪兽数足够后会发动转轮
相手に配信するデ–タの设定	设置自己的邂逅通信信息，分别为：设置配信队伍、将当前队伍设置为配信队伍、设置配信的钥匙、个人资料和问候语。邂逅通信钥匙最好放把白金钥匙，不然很多网上的玩家会拒绝对战

淘汰战

通过斗技场S RANK后就可以获得淘汰战的钥匙（胜ち抜きバトルのカギ）。内部是类似前作百人战的设定，可以用主力和替补两组队伍不断和电脑的队伍进行战斗。战斗可以选择具体的指令，但是不能使用道具，且每次战斗结束不会进行回复。敌人的能力随着战斗场次的增加而不断增强，150场次后每场都十分难打了。不过这里除了100战后奖励的稀有怪外，其余的奖励用处不大，属于一个让玩家挑战自我的地方。

场次	解说
1～50	战败后直接从第一场开始。赢下第50场后会进行回复，并获得奖励怪“バルザックビ–スト”
51～100	每10场一个循环，比如在第72场失败了，再次挑战会从第70场开始。赢下100场后会进行回复，并获得奖励怪“ウルベア魔神兵”
100以后	输了后再次来即可继续挑战，不会跳回前面的场次。每赢10场会获得随机的怪兽蛋作为奖励

小金币



本作的小金币国王在大通り的左边通路内，NPC依旧是前作的国王，不过这次穿上了很潮的文化衫……上交一定数量的小金币后就会得到奖励。小金币可打宝箱怪和罐子怪获得，而战胜异国训练师船员会一次性给10枚，当身上小金币低于5枚时会在地图上刷新（见后文的地图）。寄生木塔的4F最左上楼梯刷新率很高，是获取小金币的最佳来源。

枚数	奖励	说明
5枚	ダモ–レスピア	武器
10枚	给仕服の型纸2	衣服
15枚	メタルスライム	怪兽
20枚	胜负服の型纸4	衣服
30枚	はぐれメタル	怪兽
40枚	レア胜负服の型纸5	衣服
50枚	メタルキング	怪兽
60枚	メタルキングの剑	武器
75枚	みやびな服の型纸5	衣服
100枚	ゴ–ルデンスライム	怪兽
125枚	ぎんがのつるぎ	武器
150枚	はぐれメタルキング	怪兽
每增加5枚	随机宝珠	素材
每增加10枚	随机蛋	可孵化怪兽

冒险开始

※一开始会先选定主角和怪兽同伴的造型，男女主角的衣服是不一样的，根据喜好选择即可。本人选的是女主角伊尔。

序章

云层间雷电交加，诸多怪兽正在追击圣龙，纠缠间圣龙不得不躲到了云层之下。这里一片晴朗，海面上有一艘船正在航行，伊尔和鲁卡两兄妹正在讨论成为怪兽使的事。父亲得知后也十分高兴，因为这次去圆木国（マルタの国）就是为了开怪兽牧场，相信在牧场内帮忙的伊尔也能够成为一个优秀的怪兽使。不远处就是圆木国，上岸后父母接受国王的召见离开了，留下两兄妹看家。但是冒险欲望强烈的两人当然不会干坐着，和哥哥对话后伊尔便决定外出冒险了。此时牧场的同伴史莱姆见外面很危险，主动加入了队伍。



来到沙滩，这里有着诸多的菠萝怪。不过和野生怪兽战斗是成为怪兽使的最基本条件，不用害怕。战斗中使用“スカウト”可以轻松收得菠萝怪。接着跟着哥哥前进拿到了宝箱，内部是武器ひのきの杖，装备后可提升能力，让战斗更加轻松。在内部的洞穴，兄妹俩从洞穴的缝隙看到了圣龙，于是顺着楼梯继续前进，在沙滩上见到了正在休息的圣龙。不过这个时候怪兽也追了过来，圣龙将一个绿色的蛋托付给两人后便去将怪兽引开了。兄妹俩正讨论发生了什么情况的时候，蛋开始产生晃动，从蛋内孵化出了一个神奇的怪兽。

将怪兽带回牧场后给它取了个名字，然后哥哥给了三个怪兽同伴宝珠。此时父母也回来了，看到两人带回来怪兽后感受到了它蕴藏的神秘力量，看来两人已经踏上了怪兽使的道路了，现在的怪虽然RANK比较低，但好好培育的话也是能变得十分强大的。

休息后出来和怪兽同伴对话可以使用宝珠改变样子。和道路边的父亲对话得知母亲找伊尔有事，进入房间和母亲对话，她会拜托伊尔去邮递员那里取树果派。通过父亲所在的通路便可以进入圆木国了，两人刚进入就遇到了一个奇怪的家伙，原来对方是这里的王子嘉梅哈（カメハ），身边的则是这里的大树精灵坏仔。接着向右前进即可来到邮递员的家，收取树果派后回家。但是在回家的路上看到了王子正在搞恶作剧，于是鲁卡看不过去上前阻止，不过争执中树果派被对方抢走了。一路向上追入王城，内部的封印之间里鲁卡和王子抢夺起了树果派，最后王子用力过猛摔倒了，同时砸坏了场地中间的封印。见到闯祸后王子赶紧逃开了，而坏仔则用身体将封印暂时堵住了……

原来这个封印叫圆木之脐（マルタの脐），有着保存圆木王国生命力的重大任务，如果不堵住的话王国就会枯萎并沉入海底，于是两人被拜托寻找能够进行封印的代替物。暂时先回家，将树果派交给母亲后调查内部床边的罐子，趁母亲不注意将房间内的罐子带了出来作为封印的替代品，不过依旧不好用，见状坏仔只能再次用身体堵住了封印。为了彻底解决这个问题，坏仔决定将前往异世界的钥匙给了两人，希望两人在异世界能找到合适的封印替代品。回家休息过后和父亲对话，获得了图鉴和肉。再次来到封印之间，和坏仔对话获得了进入异世界的钥匙。调查石碑获得技能ルーラ，能够直接在各个地点间传送了。接着调查坏仔背后的门，插入沙漠的钥匙（オアシスの键）后冒险正式开始了。



沙漠世界



■宝箱	
1：小金币	5：レアゴス服の型纸3
2：にくきゅう	6：どうのかたまり
3：バトルリボン	7：500G
4：しあわせのタネ	8：レイピア
	9：レア雪国服の型纸1
	10：200G

※宝箱2和8需要沙暴天气才能获得。此外宝箱9所在的平台需要乘坐奥利哈康回到上方驻地后才能抵达。

进门后遇到了一个神秘的人，他告诫伊尔千万别惹这里的盗贼团。来到沙漠地图后经过カルカラ村一路向下进入沙漠，再一路前进来到“アッシアの都”。进入后正逢国王归来，群众纷纷向国王请愿要消灭盗贼团。不过国王以找不到盗贼团为由拒绝了，然后高兴地去看马戏了。



在地图上INN标志的宿屋内，伊尔见到了马戏团长，他正在为人手不足而发愁。和两边的怪兽对话后团长告诉主角，只有合格的怪兽使吹口哨才能驯服它们。站在怪兽面前按右键吹了下口哨后和团长的怪兽打成了一片，于是团长便邀请伊尔作为怪兽使来帮忙进行马戏团表演。在特技界面换上表演服后，随团长来到城中表演，国王对表演大加赞赏，以后伊尔可以直接进入王宫了。同时旁边的小豹子也十分喜欢伊尔，对话后可以令其加入。和国王对话询问秘宝的事情，国王告诉伊尔这里的确有先王传下来的秘宝，不过需要伊尔帮忙询问村民的烦恼，因为国王解决不了盗贼团的问题，只能寻找其他途径来提高声望了。

离开王宫，在地图右边见到了抱怨没有水喝的小孩。这里周边的水沟都干涸了，一定是地下水出了什么问题，而士兵们则害怕怪兽而不敢去调查。回王宫将这个事情报告给了国王，国王决定亲自去进行调查，开启了身后的新通路离开了。出王宫后传送到“カルカラ村”，来到这里最上面的地下水道管理小屋，在这里管理员告诉国王最近地下水一直在减少，但不知内部发生了什么，于是国王进入了内部进行调查。在内部和国王对话后发现水流被树枝阻挡住了，正想移开时出现了一个很萌的海狸阻挡主角。战斗胜利后它告诉伊尔，原本栖息的幻之湖被盗贼团当成基地了，所以自己才不得不来这里筑巢。国王答应了要去消灭盗贼团后便将挡路的树枝撞开了。

回到王城，发现国王离开的这段时间内宝库被盗了，看来最后还是要去找一切罪恶的根源——盗贼团。和王城门口的士兵对话得知幻之湖在沙漠北边，一路沿沙漠向上前进，途中有个帐篷可以休息，调查水晶后可以开启传送点。进入幻之湖的小屋后见到了盗贼团，原来马戏团团长就是盗贼团的老大，而

他的目的则是支配世界。出来后盗贼团和士兵们在对峙，这个时候地面开始晃动，原来众人所处的地方是超大型神兽奥利哈康的背上，这也是幻之湖的真相。与此同时士兵们还发现国王也跟了过来，剧情后开始了正式的战斗，盗贼团的部下们变成了史莱姆冲了过来。



战斗胜利后团长逃进了金字塔遗迹，开启传送点后可先回去补给一下。往遗迹前进后可看到团长，一路追赶进入金字塔，在这里团长和神秘的暗黑之主进行了会面，原来这一切都是他的主人狭间之王为了秘宝海鸣之钟（うみなりのかね）而在幕后指使的。接着和暗黑之主战斗，胜利后对方对伊尔大加赞赏并将秘宝还给了国王，而马戏团长则被国王一顿暴扁后抓回了王宫。回到王宫，人民庆祝了一番，第二天和国王对话后获得了秘宝海鸣之钟，可惜这个秘宝依旧不能代替封印。接着坏仔教给主角渡海的能力，在靠近水时按A键可以在水上行走。然后坏仔感应到了海贼船和秘宝，让主角在圆木国内寻找海贼钥匙。最后坏仔开启了2倍速战斗，战斗指令输入前按R键即可开启。

出门后得到了格斗场的情报，只要参加的话即可使用这里的合成屋和锻造屋。出门后左转就是格斗场，另一边是图书馆可以查看图鉴。在格斗场和兔女郎对话后直接参加儿童组的比赛，胜利三次后便可获得优胜，成为国王认可的怪兽使。之后可以随意使用锻造屋和合成屋了，而优胜奖励是一把钥匙，并且兔女郎告诉伊尔，她想要的海贼钥匙（かいぞくの键）是C级组的优胜奖励。

先回家向父母汇报自己成为怪兽使这个好消息。和父亲对话后可以开启スコウトQ系列任务，和母亲对话可获得100G零用钱和一个1星武器，可以去武器屋那里附加能力。之后便是提升队伍能力好去打C级组，和锻造屋对话后会获得一堆素材用来强化武器，而合成屋则能够提升怪兽能力和配合出强力怪，不过10级以上的怪兽才能进行配合。平均13级左右便可去尝试挑战C级，胜利后获得海贼钥匙和水手服，使用后进入新的世界。以后只要有钱即可来挑战格斗场，A级后得去沙漠捉个斑点史莱姆给东区的小女孩后才能继续挑战S级。



水之世界



■宝箱
1：500G
2：ゲントの杖
3：スキルのタネ
4：小さなこうら
5：小さな贝がら
6：レアゴス服の型纸1
7：まふうじのこな
8：くんせいにく
9：ビ-ストチョッパ-
10：スキルのタネ

※周围的三个小岛都需要在祭坛上召唤海蛇才能抵达。左下岛屿的宝箱在雨天才能够获得。水面左上的漩涡分别在黑夜和白天进入，可以抵达不同的地方获得宝箱。

调查入口处的石碑后获得能力まんたん，使用后可自动使用技能把队伍成员的HP加满。沿着道路前进，沿路有“ヨルドの村”和“ポローニャの村”，在这两个村可以打听到人鱼的消息。在“ポローニャの村”的海边有个演奏家，会让伊尔跟着他的演奏跳舞。完毕后告诉伊尔，西边洞穴内有舞蹈十分棒的怪兽，去学习一下的话下次说不定能让人鱼出现。利用渡海能力来到地图左边的岛屿，可进入左边的西の岬の洞くつ。在洞穴的最右下可遇到大乌贼，得知伊尔要学习舞蹈后便开始特训（即战斗）……战斗中对方的施法动作很花哨，胜利后学到了新的舞蹈，同时再次与其对话，舞蹈乌贼也会加入。



来到地图上方岛屿的“ポートリッツ港町”，这里左下的酒场内遇到了王子，他招募到了两个手下并要和主角比一比谁才能更早地挽救圆木王国。在柜台沉睡的老爷爷面前按右键吹口哨即可将其叫醒，他会告诉伊尔灯台内原本有着能够控制潮水的月之石，利用这个可以找到海贼们隐藏在火山的宝藏，这宝藏之中有人鱼的秘宝。不过现在月之石沉睡在海底，得有人鱼的帮忙才可能得到。传送回“ポローニャの村”和海边演奏家对话，再次演奏后由于伊尔出色的舞蹈而引来了美人鱼。正好向其询问月之石的情报，之后人鱼将伊尔带回了人鱼王国。人鱼女王告诉伊尔，想要找到月之石得找这里的守护神“リハイア”帮忙，要去西北方向海上的祭坛祈祷。回头和人鱼对话，她会将伊尔直接带到祭坛处，祈祷后超大型海蛇出现，用身体形成了通路。前进后可开启新的传送点，对面的“青の洞くつ”内有一件服装设计图。

左边则是这次的目标幽灵船。在一楼干掉守门的骷髅兵后，可以在内部得到一个鞭子。接着上二楼，避开地上的毒水，一路干掉挡路的骷髅士兵后进入船长室。在这里和幽灵船长战斗，胜利后获得月之石，同时幽灵船也消失了。传送回ポートリッツ港町，来到右边的塔，在塔顶放上月之石后通往火山的通路开启。进入时王子也带着手下赶来，妄图抢先摘取胜利果实，可惜只起了帮主角踩陷阱的作用。在最后的宝物面前，王子的两个手下露出了真面目，原来他们是利用王子来找宝物的怪兽。战斗胜利后王子打开宝箱拿到了宝物破坏之镜（はかいのかがみ），不过没有独吞而是给了伊尔，此外还约定下次冒险他一定会取得胜利。

回到坏仔处，这次的秘宝依旧不能代替封印，不过从镜子中获得了破坏岩石的能力，以后对着岩石按A键即可将其打碎了。最后坏仔告诉伊尔下个世界是冰之世界，请尽快去找钥匙。破坏这里左边的岩石可以获得转生之杖（てんせいの杖），配合时装备的怪兽将不会发生种族的变化。



回到家里和哥哥对话，得知镇里有个人持有冰之钥匙。传送到“大通り”，岩石旁边就是那个雪国来的商人，他想开店但是岩石却是个阻碍。于是伊尔帮忙击碎了岩石，得到了冰之钥匙和雪国服装作为回礼，此外这里的新店会出售各种高级肉，捉怪更方便了。另外，此时应该能打赢B级的格斗场，会获得金属区域钥匙，是打金属史莱姆练级的好去处。准备充分后就继续向下一个世界前进吧。



冰之世界



■宝箱
1：特やくそう
2：スカラング
3：ぎんのかたまり
4：ちからのタネ
5：はがねのツメ
6：胜负服の型纸5
7：バーハドリンク
8：700G
9：バトルアックス
10：レア船员服の型纸4

※右上的雪山冰穴，需要巨象在附近时去东之国内和大臣对话，会让女皇唱歌让巨象睡着，然后就可以通过身体抵达冰穴了。

在门前使用冰之钥匙来到了冰雪世界，第一个城镇是“北之国ノ-スデン”。往左来到冰封的泉水处，发现这里有块盾被封在冰块内，这个时候泉水的精灵出现，她告诉伊尔众人期待和平的心被人引入了歧途，所以这里的泉水也被冰封了，希望伊尔能够将和平带给众人，解放这个泉水。然后给了伊尔精灵之证（精灵のしるし），有了这个大家就会把伊尔当成精灵的使者来对待。回到北之国，在王宫前和士兵对话后可以进入了。先搜刮下右边的宝箱，然后和大臣对话即可见到国王。原来国王正准备派兵进入矿山将西之国的人全部赶走，独占矿山的黄金。之后大臣希望伊尔作为精灵的使者去现场给予士兵们祝福。

进入下方的矿山，西北两国的士兵正在这里对峙。伊尔见状进入



了旁边的矿山入口，矿山内怪兽众多，是个练级的好地方。此外场景中各种锻造素材也很多，可四处走走收集一下。从地图正中间的楼梯下去可到达金矿处，但是却出现了四个滚石怪挡住了伊尔的去处。战斗胜利后滚石怪纷纷自爆，将金矿都炸没了。两国的士兵赶来后看到这个情况，调查了下残留的金矿发现只是普通的石头，醒悟过来的两国士兵发现自己的争执显得毫无意义后就都离开了。

回到北之国，来到国王处告知事情的真相，然而国王却说这一切都是西之国的阴谋，并将伊尔当成间谍关了起来。在监狱里伊尔见到了王子，而让人吃惊的是这里关押着另外一个国王。原来王宫里那个国王是假冒的，目的就是煽动两国进行战争。国王告诉伊尔，只要对着墙壁大叫就能侦查出墙上的通道在哪里。对着右边的墙壁按上键大叫，发现了这里的通道，于是众人赶紧逃走了。出来后发现真假国王在对峙。存档后和其中一个反复对话后假国王自己会露出马脚，不过他依旧想干掉在场的所有人继续计划，不得不开始战斗。这场战斗难度提升了不少，我方得有群体治疗或者减免吐息伤害的技能，胜利后国王开办宴会进行庆祝。

第二天国王让伊尔前往西之国查看情况，因为西之国的国王也不是会发动战争的人，所以一定也有幕后黑手在操纵着一切。进入矿山，从原本士兵密布的地方出来，一路前进即可抵达西之国。城门口一堆人在排队，调查告示牌后得知能够让公主开心起来的人可以得到国王的奖励。此时王子出现了，他很自信地告诉伊尔他能够让公主重现笑容。进入王城，发现王子正在跳舞而公主则无动于衷，于是国王便叫王子退下。虽然王子的舞蹈不怎么样，但是公主丝毫没有反应这点非常奇怪，就像木偶一样。在轮到伊尔表演时，一名老者上前告诉国王这些表演都是毫无意义的，因为公主受到了诅咒，而元凶就是北之王。在这个老者的煽动下西之王决定再次向北之国进攻。

伊尔虽然离开了，但心里清



楚地知道那个老者就是挑起两国战争的另一个黑手。和门口的大臣对话，得知要是公主以前的老师在的话是能够说服国王的，而这个老师现在在东之王国。出城后继续向右，过桥后超大型巨象登场，绕过后即可到达“东之国イ-ストリア”。来到银行旁边的小屋内见到了老师，老师得知情况后告诉伊尔，公主受到诅咒而失去灵魂的话，灵魂一定会前往最充满回忆的地方，也就是南方的森林，而现在这个森林被超大型巨象所阻挡去不了，只有女王的歌声能够让这个巨象平静下来。

之后来到王城，门口的士兵看到伊尔的精灵使者徽章后放行了。在内部见到了女王，但是却发现女王说不了话。和大臣对话得知女王得了怪病，发不出声音，希望伊尔找到城中知道如何治好这个病的学者。在城下的镇子里对话后得知这里原本住着一个草药研究者，但现在已经不在这里了。进入大地图前往矿山右边的关卡即可抵达“港町ノフォ-”，在这里的民居内找到了草药学家，他告诉主角女王这个病得找北之山上的草药才能治好。回到东之国一路往上走，迂回前进后在山顶即可取得草药。带回东之国后和大臣对话即可开始治疗。使用草药后从女王的身体内蹦出了一个恶魔，看来就是这家伙搞的鬼了。战斗胜利后女王又能唱歌了，王国内也举行了宴会来进行庆祝。



听了女王的歌声，超G级的巨象也进入了沉睡。伊尔来到巨象的鼻子处会被吸入体内，从身体内部前进可抵达南部的迷路之森（まよいの森）。森林内有很多蝙蝠怪和树精，大型的人面树防御十分高，有减防技能可有效进行攻略。在森林的左下角落见到了公主的灵魂。虽然灵魂什么都不记得，但见到伊尔后十分高兴，希望伊尔能够将灵魂带到属于自己的地方，然后便钻进了包裹内。带着公主的灵魂回到西之国后，门口的士兵不让伊尔进公主房间，于是只能来到城外，在左边的墙壁顺着蔓藤爬入了公主的房间。看到身体后灵魂高兴地准备上去融合，这个时候旁边的小丑动了起来，并召唤出了怪兽。战斗中小丑会使用诅咒等控制技能，记得优先干掉。胜利后成功让公主的灵魂和身体融合了，之后赶来的国王看到健康的公主也对伊尔感激万分。

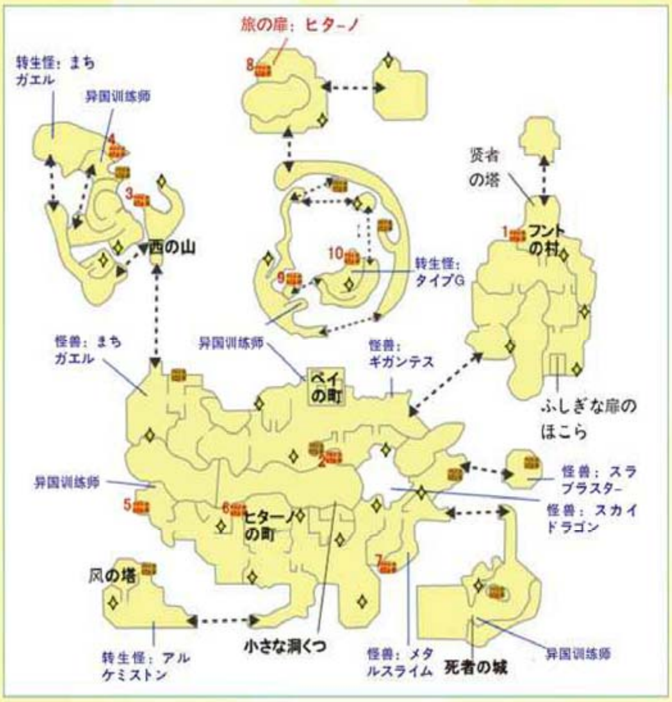
消除了三个国家的问题后，三位国王也静下心来开始了谈话。在主角的努力下，三人也消除了芥蒂并决定不再发动战争，主角的任务顺利完成。再次回到了精灵之泉处，在这里并没有见到精灵，反而见到了之前煽动国王进行战争的预言者老人。原来他也是狭间之王的手下，并决定在泉水这里进行补充计划，那就是将伊尔干掉。由于伊尔消除了这个世界的黑暗并取回众人的和平之心，泉水精灵已经取回了魔力，所以一个冰魔法就将这个坏蛋带走了。之后伊尔将精灵的印记还给了它，泉水精灵则发动力量将这个世界的冰块都瓦解了，最后将天空之盾（おおぞらのたて）给了伊尔表示感谢。

回到坏仔处，很可惜这个盾依然不能代替封印……不过伊尔从盾中获得了新能力飞空，在特定的石板处可以飞行到对面相应的石板处。先在这里楼上的石板处实验能力，可获得服装设计图。然后回自己家的牧场和鲁卡对话，他会提到

这里的天空和水都有异样，抬头一看果然天空暗了下来。看来必须加快节奏，赶紧找到代替封印的物品。继续去找坏仔，它告诉伊尔下一个目标是天空世界。回到1F大厅，会发现中间多了个士兵，与其对话后会带伊尔去见国王。圆木国王早已听到了年轻怪兽使伊尔的传闻了，不过这次是主要想问王子的去向。在得知他去了异世界后，国王将天空世界的钥匙给了伊尔，并叮嘱伊尔照顾好王子。



天空世界



■宝箱
1：いかずちのたま
2：スキルのタネ
3：レア雪国服の型紙4
4：ぎんのかたまり2个
5：レア砂漠服の型紙5
6：1000G
7：小さなメダル
8：いのちのきのみ
9：ヒヤドガードの证
10：エルフの饮み药

※最右边孤岛上在二周目通关后抵达可以和史莱姆卫星战斗，对方有物反和魔反，要蓄力才能破。陨石天气时地面上的陨石坑会随机出现怪和道具，其中有十分小的几率出现钻石史莱姆，战斗中也会逃跑……

进入天空世界后发现第一个城镇内全是怪兽，原来他们就是这个世界的住民。进入上方的塔时被告知被贤者魏格尔（ウゴール）施加了封印，只有时机到了才能够进入。在右边的墓地，猫法师告诉伊尔以前魏格尔用光之球（光のオーブ）挽救了这个世界，并将其封印在了塔中，如果能够获得光之球的话便能够成为怪兽之王。然后调查墓碑，魏格尔的灵魂感受到了伊尔身上强大的力量，于是将进入塔中的资格赋予了伊尔，并告诉伊尔用光之球必定能够有所帮助。进入塔内，这里的小怪会召唤怪兽进行攻击。来到塔顶却发现这里空无一物，接着黑暗之主登场，原来他也是为了光之球而来，不过犯人却不是他，光之球被空中的秃鹰带走了。再次调查墓碑，得知了情况后魏格尔后悔没有派人检修塔……不过那个秃鹰的巢穴在西边，现在过去夺回也不晚。此时来到村子右下房间内和村长对话可获得新服装恐龙装。换上后再和村长对话，以后可以给予设计图来制造新衣服。不过每件衣服的5个碎片都得集齐。

接着往下方关卡行走，门口的野兽看到怪兽装扮的伊尔后放行了。来到“ペイ村”，这里的村民表示秃鹰只要看到发光的东西就会立刻带回自己的巢穴，而最近好像有人类的小孩也被秃鹰抓走了。继续前进，下方通道暂时不能通过，于是一直向左前进，来到秃鹰的巢穴。顶部调查宝箱后开始了和秃鹰的战斗，对方的物理攻击不强，但是体术龙卷风十分厉害，保持所有队员HP在100以上。胜利后发现箱子是空的……旁边的镜子怪告诉伊尔宝箱被之前来的家伙拿空了，之后和秃鹰BOSS对话后对方会加入。



这时通往下方的通路已经畅通无阻了，通过后来到了“ヒターノの町”，在这里得知最近来了一个新的魔王。调查城堡前的告示，上面写着只要收集天空之书、天空之衣和天空之杯这三样宝物，就能够回赠光之宝珠。由于城堡现在不能进入，所以得去酒场打探消息，分别得到了东面洞窟内要带会魔神斩的同伴，西南的岛屿上有座古塔和最东边有座奇怪的城堡这三个消息。利用飞行能力来到西南的岛屿后会开启风之塔的传送点，在塔顶可拿到天空之书；东边的小洞窟最后要和离散金属史莱姆战斗，攻击力不够的话的确需要魔神斩的帮助，胜利后获得天空之杯；最后是右下的死者之城，这里的分支路内的红色宝箱有不少强力武器，不要错过，而绿宝箱则很有可能是宝箱怪，开之前存档下以免出意外。在一个满是墓碑的地方按照鬼火的提示来调查墓碑，依次为北1（当前墓碑上方那个墓碑）、东3（向右数三个墓碑）、北1（上方那个墓碑）、东2（向右数两个墓碑，也就是最右上的墓碑），调查完毕后大门开启。最后和骷髅剑士战斗，胜利后获得天空之衣。

收集齐了三样宝物后回到“ヒターノの町”进入上方的房间。这里只有一个柜台员工，并让伊尔进入旁边的传送点，进入后就被传送到了魔王城的区域。途中会遭遇杀人机器，攻击力十分高，如果队伍不强的话建议捕捉一个。前行不久后就来到了魔王城，开启传送点后进入内部。这里途中要调查地图上！号标志的开关才能切换挡路的电墙继续前进。途中的怪兽都十分强力，好在经验值也不少，可以在这里练级，或是捉几只怪回去配合后强化队伍。最后来到了内厅，这里出现了一个名为穆多的怪兽，看到了主角带来的三样宝物后拿出了光之球，不过想要拿到光之球必须得战胜穆多。

战斗中穆多会不定时放冻结波动清除增益效果，所以辅助技能用一些弱化敌人能力的技能比较好。战胜穆多后它将伊尔带到了新的魔王面前，然后发现那个魔王竟然是王子！原来王子因为身上珠宝太多了而被秃鹰叼走了，之后趁秃鹰离开巢穴时打开了宝箱，没想到却发现了光之球。作为封印这个球未免太小了，于是王子将光之球拿走并用它成为了新的魔王，然后在城中等待主角的到来，想给伊尔一个惊喜，现在事情说清楚了便带着宝物回家吧。

不过在这个时候暗黑之主出现了，他的目的是带走宝物。正要战斗的时候突然地面摇晃起来，整个大厅变得一片黑暗，狭间之王亲自登场了。他告诉伊尔他的收藏内有能够完美代替封印的宝物，不过得让伊尔用之前收集的三个秘宝来换。答应后获得了狭间（はざま）的钥匙，而狭间之王则带着三件天空物品和光之球离开了。和垂头丧气的王子对话，正想安慰他时却得知之前被带走的光之球是个假货，这可是王子第一个凭自己的力量拿到的宝物，怎么可能轻易交出去，不过王子却选择了将球交给了伊尔。这个时候坏仔的声音传来，让两人赶紧回圆木王国。

回来后坏仔还告诉伊尔，那个狭间之王以卑劣出名，让伊尔去拿封印很可能是个陷阱。不过圆木王国的草木都呈现枯萎状态，看来也支撑不了多久了，不得不赌一把了。先回家休息一下，在家门口和鲁卡对话告诉了他天空世界的事。此时身上的光之球和蛋中孵出的神兽产生了共鸣，一个神秘的声音叫伊尔必须要打倒狭间之王。



狭间世界

好好休息一下后再次来到坏仔处，拿了三神器后便用钥匙进入了魔王的世界。这个世界内只有一个魔王城，前进后暗黑之主登场。将三秘宝给他后他竟然食言并开始战斗。战斗中要小心对方的全体冰魔法，胜利后因为怪兽被打倒，暗黑之主也被消灭了。



终于见到了狭间之王，房间里放满了各种各样的金银珠宝。他很欣赏主角的行为，不过作为魔王食言也是自然的事，接着更是要拿出真本领来和伊尔一决胜负了。战斗中最麻烦的是他的全体混乱魔法，类似杀人机器这种弱混乱的怪很容易把自己的同伴都给杀光……所以要及时解除队员中的混乱效果。

将魔王打败后事情还没有结束，他拿出了宝物中珍藏的宝珠并吸收了宝珠的力量进行了超巨大化，最终的战斗开始了。BOSS会蓄力后大爆炸，此外蓄力后强力的普通攻击也是威胁点之一，减少HP上限的攻击可以靠给同伴加防御来尽量削弱效果。将这个家伙打倒后它丧失了力量变小了，而接下来他竟然向伊尔求饶……好吧，挽救国家才是最重要的，其他事情就暂时不计较了。不过此时魔王却告知，自己其实并没有能够代替封印的宝物。这下麻烦大了，不过魔王接着告诉两人可以从自己的收藏中随便拿。在拿取了新服装和一些道具后，终于在最后一个宝箱内找到了坏仔的金像。联想现在正堵着洞口的坏仔，这不是能够完美代替么？



于是两人高高兴兴地将金像带回了坏仔处。经过试验，的确能够代替封印将洞口给堵住，不过整个王国的样子依旧呈现枯萎而没有变化。思考一下后坏仔告诉了大家一个坏消息，那就是虽然阻止住了圆木国精华的泄漏，但之前耽误了太久时间，圆木国已经不能恢复原样了。看着摇动的王国和伤心的两人，最终坏仔决定牺牲自己来将圆木国恢复原样。城外，群众纷纷来到港口准备避难，而坏仔则开始在封印处施法。一想到再也见不到坏仔后王子就十分伤心，并后悔当初因为馅饼打闹而破坏了封印。不过这个时候奇迹发生了，从封印处透出了神奇的光芒，并慢慢覆盖了整片地面并向外扩散。原来被伊尔所救助的各个异世界的人们的能量都纷纷传达到了这里，圆木国被治愈了，整个国家又变回了绿意盎然的样子。

王城门口，王子正式向伊尔道谢，接着哥哥鲁卡也赶过来接妹妹，回家路上可以好好讲一下这次的冒险经过。最后鲁卡告诉王子，妈妈已经准备好了特制的树果派，希望王子下次一起来玩。不过联想到上次因为树果派惹出的骚动，王子还是羞愧地逃走了。

寄生木的世界

在家好好休息后从父母那里得知国王召集所有的人去广场，要进行演讲，于是和哥哥鲁卡一起赶了过去。在广场大道处多了一个堆满宝箱的演讲台，大家都聚集在了这里。这个时候登场的竟然是王子……一看是这个捣蛋鬼大家纷纷都闪了。不过这次王子可是来弥补自己的错误的，赶紧将大家叫住了。台上的宝箱就是之前从魔王那里夺取过来的宝物，王子将宝箱一个个打开并将其中的宝物分发给了村民们。最后在大家的欢呼声中准备打开最后一个黄金大宝箱，然而这个时候坏仔注意到了箱子上的纹章，赶紧叫王子住手，不过王子依然将宝箱打开了。从箱子中冒出了大量黑气，并朝一个方向飘开了。之后坏仔解释说，这个箱子上的纹章的主人是一个叫狭间掠夺者的魔王。王子听到这个十分担心，怕自己又闯下了大祸。不过不要紧，有挽救了王国的英雄伊尔在，一定会渡过难关的。但大家琢磨了下发现，说要解决魔王但却什么头绪也没有。这个时候光之珠闪出了光芒，众人决定回到同伴怪兽处来听取神秘声音要说什么。



在牧场，同伴怪兽和光之珠产生了共鸣，神秘的声音告诉伊尔，破灭的时刻接近了。原来黄金箱子里出现的是能够将整个世界光明夺去的狭间之暗，而要解决这个狭间之暗就得获得究极的钥匙。由于不知道这个声音的主人是谁，所以所说的话只能当作参考。此时一直在偷听的王子出现了，先就不听劝告打开箱子向坏仔道了歉，然后将魔王的秘宝神圣宝珠（しんせいの宝珠）给了伊尔。接着到合成屋和怪兽爷爷对话，看到宝珠后会教授伊尔新生配合这个新系统。在配合怪兽时，使用这个宝珠的话就能够从父母身上继承一个特性，如果选了巨大身体即可以像魔王一样获得巨大化的力量了，不过每次得消耗一个神圣宝珠，而且怪兽的附加值得超过100。现在宝珠只有三个，二周目通关后可以随便刷，所以有确定想进化的怪兽时就不要犹豫直接使用吧。

接着到门处和坏仔对话，坏仔建议伊尔去和异世界的人对话，总会得到究极钥匙的蛛丝马迹的。先来到沙漠世界，在“アッシア町”和国王对话，选否后获得了“アモンのカギ”。这个钥匙能够打开金字塔的大门，金字塔传说是英雄阿蒙所建造，在里面汇聚了先人的智慧，或许就能找到钥匙的线索。来到地图右边的金字塔，在这里门口有巨大狮子像可以收服。金字塔里的敌人依旧十分厉害，在最后的分支路走右边可以拿到技能ラルナ-タ，使用后可以切换大地图的昼夜。通过右边的走廊后遇到一个自称钥匙守护者的法老，他要伊尔展示一下自己的力量。胜利后进入背后的传送点，来到了通往究极钥匙的神殿。在门前一共有4个纹章，由于刚才战胜了沙漠的守护者，所以亮起了其中一个，看来得将所有守护者都打倒才行。



调查大门后回到坏仔处回复。接着来到水世界，进入人鱼国和女王对话可获得“**メルナのカギ**”。传送到这个世界入口的神庙处，然后从海面走到上方的月牙型小岛。在这里的祭坛祈祷后海蛇又会为伊尔架桥，抵达大地图右下的祭坛后开启传送点进入海神的神殿。内部调查地图上感叹号标记的按钮后，便会切换相应颜色石板挡路的位置。先在左上按绿色按钮，再下来按一下蓝色按钮后就能进入上楼的通道了。上楼后左边区域内部可以得到新技能**ラナリオン**，使用后可以改变大地图的天气。最后在三楼遭遇BOSS，对方会用海浪等全体攻击魔法，另外普通攻击经常爆击，用援护打法的记得加血。胜利后进入传送点，门前的第二个纹章也点亮了。

回复后进入冰之世界，来到精灵之泉和精灵对话，她叫伊尔去东之国向女王要钥匙。这个时候从空中出现超大型怪兽真龙王，看来敌人终于开始行动了。传送到东之国，在白天进入宫殿和女王对话获得“**ダルジャンのカギ**”。然后进入海上的塔，出门后发现巨象被龙王一击击倒并被吸收了……进入湖上の魔塔，使用钥匙后可以上到塔的上层。这里的地上布满了电场，不想费血就只能绕路，不过窄的电场可以直接跳过去。最后和守护者战斗，胜利后通往究极钥匙所在地的大门开启了。

最终战斗

一路前进，这里可以遇到不少高级怪，不过捕捉率有点低。最后抵达了寄生木之村（宿り木の村），和长老对话后获得了“やどりぎのカギ”，以后即可直接从大门处使用钥匙抵达这里了。然后进入村子旁边的宿り木の塔，一路向上，最后的传送点旁会得到隐形的能力。来到塔顶，发现了片头中的圣龙和那些追赶它的怪兽。原来那些怪兽是为了主人狭间之王抢夺千年才有一个的圣龙蛋而来，不过可惜的是蛋已经给了伊尔并孵化出来了。虽然狭间之王已经被打倒了……不过那些手下并不相信伊尔有这个实力，于是只能通过战斗来教训了它们一下。

胜利后圣龙说到和伊尔的相遇并非偶然，都是为了将蛋托付给伊尔，而之后魔王的出现也将伊尔引导到了这里来。在冰之世界登场的真龙王就是狭间之暗的使者，它拥有让一切攻击无效的暗之衣，只有靠究极钥匙才能够打破。之后队伍里带着蛋里孵出的神兽和圣龙对话，它就会带伊尔去究极钥匙的所在地。在一个钥匙型建筑前，圣龙施展法力解除了钥匙的封印，召唤出了究极兵器大魔神像。然而要启动大魔神像还需要异世界内那三个超大型怪兽的力量。然后赋予了神兽打开超大型怪兽心之门的力量，赶紧带着神兽去找沙漠的奥利哈康吧。在沙漠靠近奥利哈康后开始战斗（不带神兽的话会被吹走），胜利后从奥利哈康心中浮现的是英雄阿蒙的回忆。原来每个超大怪兽都是英雄的化身，跟随着“贤者ミラクレア”讨伐狭间魔王，剧情后获得了黄金の勾玉。



用钥匙来到宿り木の世界，传送到顶层和圣龙对话，开启大魔像迎战真龙王。大魔像用奥利哈康幻化成的剑破坏了暗之衣，然后便是伊尔战斗的时候了。到了这里玩家最好有2个左右的新生配合怪，或者用金属王等高防的怪一直用“みかわり”来承受所有攻击，不然战斗会比较困难。胜利后圣龙告诉伊尔自己原来就是贤者ミラクレア，现在虽然消除了真神龙这个威胁，但是世界还是被狭间之王的威胁所笼罩着，为此还需要去借助其他巨型怪兽的力量。说到这里下一个使徒“ジェノシド－”出现了。

由于这个使徒才刚刚出现，所以伊尔现在还有时间去提升实力。从圣龙那里获得了钥匙“おうじゃの试炼のカギ”，战胜内部的“キングアズライル”后会加入。然后和圣龙对话，它会将海蛇复活，并让伊尔去水世界取得海蛇的力量。在水世界靠近海中的海蛇后开始战斗，胜利后获得了琉璃色の勾玉，查看记忆发现海蛇的前身是僧侣メルナ。接着回去和圣龙对话，这次



大魔神获得了盾牌并打碎了护盾，而伊尔则负责干掉使徒“ジェノシド－”。

胜利后下一个使徒“アスラゾ－マ”出现了。圣龙给出了试炼钥匙“わだつみの试炼のカギ”，内部可让ポセイドン加入。然后依旧是和圣龙对话，这次去冰世界找巨象。巨象的前身是魔法师ダルジャン，获得了白银の勾玉后给大魔像附加了铠甲。这次的使徒“アスラゾ－マ”功夫比较好，和魔神打了几个来回并打倒了魔神，不过自己的护罩也被破了。

胜利后新使徒出现，接着去挑战“じゅうおうの试炼のカギ”的迷宫，可让“ヘルゴラゴ”加入。接着要去的是天空世界，在“フントの村”调查墓碑，贤者魏格尔告诉伊尔，天空世界的怪兽居民们本来都是狭间之王操纵的人偶，在圣龙的引导下才在这里开始了生活。现在其他圣兽的能量都献了出来，也是圣龙尽责任的时候了。然后来到这里上面的塔的顶端，出来后用金色地板传送即可见到圣龙了。圣龙身体内寄宿着大魔像的最后力量和操纵大魔像的权利，这次战斗后就全托付给伊尔了。圣龙的记忆中，大魔像和幻化为圣兽的四人都是为了魔王复活而作的最后保险。

获得虹色の勾玉后回到寄生



木世界的塔顶即可开始最后的使徒战了。获得了最后能力的大魔像展露了完全的姿态，干掉最后的使徒后天空呈现了异样，最终决战也迫近了，不过之前还是得先去攻略下“とこやみの试炼のカギ”，里面的BOSS防御高到不行，记得带魔神斩。带着最后一战的觉悟和圣龙对话，空中出现了狭间之暗。自从上次失败后它对贤者一行人也十分痛恨，于是趁此机会来个了断。获得了完全力量的大魔神和狭间之暗战了起来，抓住机会后伊尔也加入了战局。



最终的战斗是对玩家队伍的考验，胜利后对方还不罢休转生为了“名もなき暗の王”向众人袭来，但是依旧不是主角的对手，最后，伊尔指挥大魔神发动了致命一击将这个家伙带离了这个世界。伊尔又一次挽救了这个世界，不过也到了和贤者一行人道别的时候了。剧情过后和坏仔对话可获得プチぼう，城堡三楼的宝物库也开启了。而成为最强怪兽使的道路，才刚刚开始……

钥匙制造

通关后便可制造钥匙。制造钥匙需要使用称号，设置好前缀和后缀名后就会生成钥匙。钥匙的前缀决定了门内出现的怪兽种类，后缀则决定任务的形式和奖励，在门前使用钥匙可以进入迷宫进行任务的挑战。表面上看起来只是个休闲、捉怪的地方，但是游戏中最强的武器和锻造素材，以及一些SS RANK的怪兽都可以通过奖励来获得，对于一心对战的玩家来说，钥匙是本作最重要的内容也不为过。游戏中的称号不少，将所有钥匙和前后缀名的效果列举出来工程庞大也毫无用处，所以这里就只为玩家例举一些游戏中有用的后缀称号获得方法。前缀的话用二周目通关给予的称号“世界”即可，因为这样迷宫内才会出现高级怪。

另外介绍一下任务的形式，有到达指定地点、开12个宝箱、干掉指定地点的NPC等等，有特殊目标的大都在下屏地图上有×号作为提示。而有很多任务需要在关卡内获得指定数量的金钱，这个在制作钥匙时得先存档，不断存取游戏直到制造出的钥匙内的迷宫中出现黄金石像（ゴ－ルデンゴ－レム，物质系）这个怪为止，干掉一个可以获得5000G，这样才能快速完成任务，不然这个钥匙就毫无价值。另外还有让10个怪跳舞的任务，只要在听到怪兽看到玩家的音效时按下键蹲下，怪靠近后就会愣住返回，此时从背后靠近按左键就可以让其跳舞了。

钥匙奖励	所需称号名称	称号获得方法
经验值获取	金持ち	银行存100万G以上
金钱获取	云	天空世界的地图全开
武器	贵族	捉到转生怪シャド－ノ－ブル
S RANK怪	神官	配合100次
S RANK怪	ばあさん	捕获1000次
SS RANK怪	铁条	捉到转生怪ワイヤ－マン
SS RANK怪	教皇	配合1000次
SS RANK怪	斗鸡	连携1000次
武器（几率高）	凶器	捉到转生怪とげこんぼう
武器（几率高）	大臣	上交1000枚小金币
武器（几率高）	じいさん	完成1000次钥匙任务
武器（几率高）	堕天使	GP大会第一名（通过正常方法几乎不可能获得，可通过Wi-Fi邂逅通信来获得）
稀有素材	千年树	捉到转生怪ちょうろうじゅ
稀有素材	人々	Wi-Fi战1000次

刷钱、刷经验

系列常规的刷经验地点——金属区域和光之地也以钥匙的形式呈现。它们都可以在游戏中获取，分别为格斗场B级通过后获得的“メタルエリアのカギ”和二周目通关后获得的“光あふれる地のカギ”，迷宫内可以刷金属系怪兽并获得大量的经验值。

此外之前介绍的经验钥匙“世界の金持ち”内也可以获得大量的经验，满级的钥匙只要打一波黄金石像就可以获得50万经验了。不过钥匙的缺点在于只有出场的两队怪兽能享受到，牧场里的其他怪享受不到，孵蛋也不计算。

另外，钥匙还有冷却时间，要重置冷却时间只能在钥匙店里花钱，因此这里就要提到如何刷钱了。刷钱最好的方法就是靠“云”称号制造出的“世界の云”系列钥匙，当里面有黄金石像后打两波怪就可以获得任务所需的金钱数了。此外利用打出连携结束战斗收益会翻倍的系统，总结出了一个刷钱的队伍。队伍构成为四个转生怪红心骑士（ハ-トナイト），新生后分别配置如下（其中特性替换掉大剑豪）：

队伍构成	所需特性	所需技能树
红心骑士1	随喜好替换	攻击力アップSP、九神将、スラ忍ブラック
红心骑士2	超こうどうはやい	攻击力アップSP、九神将、サムライ
红心骑士3	随喜好替换	攻击力アップSP、九神将、サムライ
红心骑士4	随喜好替换	攻击力アップSP、九神将、バ-サ-カ-

以上只是一个范例，玩家要保证的是其中一个怪的特性有超先动（超こうどうはやい），能够抢在回合最初进行攻击。一名队员分别释放チェイン（下回和全员必定发动连携，技能树“スラ忍ブラック”内有），另外两名队员释放バイシオン（群体加攻击力魔法，技能树“サムライ”内有），最后一名队员释放青天之雾（伤害上限突破999，技能树“バ-サ-カ-”内有）。第一回合施放完毕后，下回合超先动的怪发动攻击后就会产生连携，全团8次强力攻击会让玩家们看到十分可观的伤害。而战斗结束后由于红心骑士的特性让获得的金钱增加，再因为打出连携结束战斗收益会乘2，一场战斗即可获得72000G。此外，这支队伍搭配好武器后，打其他任务钥匙的BOSS或异国训练师也十分轻松，对方不用异常攻击的话都是2～3回合解决战斗，是除了对战外，居家旅行的常备队伍。



碎片名	地点
给仕服の型纸1	宝箱：冰之世界北之山的洞穴内
给仕服の型纸2	小金币10枚的奖励
给仕服の型纸3	宝箱：水之世界青の洞窟
给仕服の型纸4	宝箱：水之世界湖上の魔塔
给仕服の型纸5	宝箱：天空世界风の塔
胜负服の型纸1	宝箱：圆木王国3阶
胜负服の型纸2	宝箱：宿り木の塔
胜负服の型纸3	宝箱：水之世界海神の神殿
胜负服の型纸4	小金币20枚的奖励
胜负服の型纸5	宝箱：冰之世界大地图
みやびな服の型纸1	宝箱：水之世界海神の神殿
みやびな服の型纸2	宝箱：沙漠世界ピラミッド
みやびな服の型纸3	宝箱：沙漠世界东の洞窟
みやびな服の型纸4	宝箱：宿り木の塔
みやびな服の型纸5	小金币75枚的奖励
レア给仕服の型纸1	宝箱：沙漠世界ピラミッド
レア给仕服の型纸2	宝箱：宿り木の塔
レア给仕服の型纸3	宝箱：圆木王国小さな魔物の放牧地
レア给仕服の型纸4	宝箱：天空世界魔王の城
レア给仕服の型纸5	スカウトQ13问的奖励
レアゴス服の型纸1	宝箱：水之世界大地图
レアゴス服の型纸2	宝箱：天空世界贤者の塔
レアゴス服の型纸3	宝箱：沙漠世界大地图
レアゴス服の型纸4	宝箱：冰之世界まよいの森
レアゴス服の型纸5	宝箱：宿り木の塔
レア砂漠服の型纸1	宝箱：圆木王国ワルぼうの部屋
レア砂漠服の型纸2	宝箱：水之世界人鱼の国
レア砂漠服の型纸3	宝箱：水之世界海神の神殿
レア砂漠服の型纸4	宝箱：冰之世界マンモデウスの胃袋
レア砂漠服の型纸5	宝箱：天空世界大地图
レア胜负服の型纸1	宝箱：水之世界海神の神殿
レア胜负服の型纸2	宝箱：天空世界贤者の塔
レア胜负服の型纸3	宝箱：宿り木の塔
レア胜负服の型纸4	宝箱：沙漠世界的ピラミッド
レア胜负服の型纸5	小金币40枚的奖励
レア船员服の型纸1	宝箱：圆木王国，はじまりの海岸
レア船员服の型纸2	スカウトQ第四问的奖励
レア船员服の型纸3	宝箱：宿り木の村
レア船员服の型纸4	宝箱：冰之世界
レア船员服の型纸5	宝箱：圆木王国，城2阶东の部屋
レア魔物服の型纸1	宝箱：冰之世界雪山の冰穴
レア魔物服の型纸2	宝箱：沙漠世界的ピラミッド
レア魔物服の型纸3	宝箱：冰之世界的湖上の魔塔
レア魔物服の型纸4	宝箱：天空世界小さな洞窟
レア魔物服の型纸5	格斗场剧情战第一场胜利的奖励
レア雪国服の型纸1	宝箱：沙漠世界大地图
レア雪国服の型纸2	宝箱：天空世界死者の城
レア雪国服の型纸3	宝箱：圆木王国ワルぼうの部屋
レア雪国服の型纸4	宝箱：天空世界西の山
レア雪国服の型纸5	宝箱：クリア后湖上の魔塔

服装

在天空之城的第一个城镇右下房间内的老虎NPC处，可以将玩家收集到的5个服装碎片制作成一件服装。而服装碎片藏在世界的各个角落，要收集齐全可不是件容易的事，这里就将所有的服装碎片的所在地列举出来。有些地点是二周目的流程迷宫，而圆木王国楼上的几个房间也需要二周目通关后才能去。





新生宝珠获取

本作怪兽最高级的强化需要用到新生宝珠（しんせいの宝珠）。不过在流程中获得的新生宝珠十分有限，通关前的流程和迷宫中也就能拿到十来个，通关后在大通り右边的民居内对话还能获得三个，这点数量对于要编排多个队伍进行对战的玩家来说是完全不够用的。

其实二周目通关后可获得“さいごのカギ”，进入后可和艾斯塔克进行战斗，如果在10回合内战胜它就能让其加入，不过如果超过10回合后再战胜它的话，虽然它不会加入，但会送玩家一个新生宝珠。由于这个钥匙没有冷却时间，所以这里成为了获取新生宝珠的最好来源。

对于已经收得艾斯塔克的玩家来说，需要二周目通关后狩猎三个大地图上的四格超大体型怪，胜利后一定几率得到新生宝珠。增加这个物品掉落几率的方法是可以带四个有道具掉落几率增加特性（アイテム%アップ）的怪，比如新生怪红心骑士。另外，技能“ぬすっと斩り”可以偷取对方能掉落的道具，一般打20下还能额外偷到一个。

高阶怪兽配合方法

◆大部分怪兽（包括S级怪）可以通过邂逅通信捕捉，或在制作的钥匙迷宫里出现。有前作游戏的话，可以每天传10个到本作中，可轻松完成低级怪的图鉴。因此这里就只为大家列举一下A、S和SS三个等级怪兽的配合方法，方便玩家对照着补完图鉴中缺少的怪。

◆邂逅通信对战一定次数后会出现官方邂逅通信，奖励一些稀有怪兽。在邂逅通信广场和左上的小丑对话，开启无意识通信的话，每周从官方那里也可以下载到邂逅通信的内容（官方邂逅通信名为SQEX）。

◆有不少只能通过钥匙奖励才能获得的怪，用“钥匙制造”内介绍的指定头衔自己造或者邂逅通信获得相应的钥匙都是获得这些怪的途径。

◆列表内除了かくれんぼう外，基本上没有必须通过孵蛋才能获得的怪兽，本作的蛋当“梦见蛋”用得比较多。

◆有几个必须从前作才能传的怪，参加GP大赛会送一部分，另外一部分自己传或是用Wi-Fi通信挺容易获得。

◆神兽系列怪兽是特定等级族系的怪配合后转变而成的，列表内需要神兽系列怪配合出来的怪都是神兽。

◆体型S、M、G和超G分别代表一格、两格、三格和四格的体型。

◆本作在游戏内不能获得，只能靠配信或前代传送的怪，不会在图鉴中以问号显示。至截稿日，可获得的怪兽的最大数量是787个（包括官方配信怪），《DQX》的BOSS冥王和冥兽王的获得方法依旧不明。

名称	族系	体型	获得方法
A级			
スライムファミリ-	史莱姆系	G	前作传送
アンドレアル	龙系	S	コアトル×マンドラゴラ アルゴングレート×リザ-ドファアッツ
グレンデル	魔兽系	S	グレイトホ-ン×うごきせきぞう
木马の骑士	物质系	S	うごくせきぞう×ウィングデビル かまっち（2体）×ボ-ンナイト（2体）
コスモファアントム	恶魔系	S	ウィングデビル×グレイトホ-ン ダンビラム-チョ×ソ-ドファアントム
ギガミュ-タント	僵尸系	S	デスゴ-ゴン×ロック鸟 ガマキャノン×ガマキャノン
ずしおうまる	龙系	S	あくまの骑士×シュプリンガ- あくまの骑士×ドラゴンライダ- あくまの骑士×ギガントヒルズ あくまの骑士×デンタザウルス
ブオ-ン	魔兽系	G	ブオ-ン×ブオ-ン 异国训练师处捕获
トラップボックス	物质系	S	ミミック×ミミック×ひとくいばこ×ひとくいばこ ミミック×ミミック×メタルドラゴン×メタルドラゴン 异国训练师处捕获
トロルボンバ-	恶魔系	M	ボストロ-ル×ブオ-ン
黑龙丸	龙系	S	アンドレアル×デスゴ-ゴン れんごく天马（四体配合） 异国训练师处捕获
サンダ-バ-ド	自然系	M	ロック鸟×アンドレアル ひくいどり×ホ-クブリザ-ド
バッファアロン	魔兽系	S	グレンデル×木马の骑士 ダ-クホ-ン（4体）
ボル	物质系	S	木马の骑士×コスモファアントム
バル	物质系	S	ボル×物质系
ベル	物质系	S	ボル×魔兽系
ブル	物质系	S	ボル×自然系
魔王の使い	恶魔系	S	コスモファアントム×ギガミュ-タント ブチット族×ウィングデビル
がいこつけんし	僵尸系	S	ギガミュ-タント×タ-クキング しりょうのきし×しりょうのきし
スライダ-キッズ	史莱姆系	M	邂逅通信次数的奖励
ワニバ-ン	龙系	S	グランドシャ-ク×シャ-クマジュ
キマイラロ-ド	魔兽系	M	メッサ-ラ×デスゴ-ゴン
シ-ルドオ-ガ	物质系	S	メガボ-グ×トラップボックス メガボ-グ×キラ-マシン メガボ-グ×プロトキラ-
ライオネック	恶魔系	S	シュプリンガ-×ウパソルジャ-
皇帝ガナサダイ	僵尸系	M	キングレオ×イブ-ル
マスタ-スライム	史莱姆系	S	ダ-クキング×グレンデル
キングリザ-ド	龙系	M	黑龙丸×ボル
ウルトラキメイラ	自然系	M	サンダ-バ-ド×魔王の使い キメラ（2体）×ヘルコンドル（2体）
マボレ-ナ	魔兽系	S	バッファアロン×がいこつけんし
クイ-ンモ-モン	魔兽系	S	转生怪
怒りの魔人	物质系	M	ボル×黑龙丸 ゴ-レム×炎の战士
ホエ-ルマ-ジ	恶魔系	M	魔王の使い×サンダ-バ-ド アックスシャ-ク×まじょ
デッドマスカ-	僵尸系	M	がいこつけんし×バッファアロン
イデアラゴン	龙系	M	黑龙丸×魔教师エルシオン
ヘラクレイザ-	自然系	S	かぶとこぞう×メタルキング かぶとこぞう（4体）
とうだいタイガ-	魔兽系	S	とらおとこ×いどまじん 梦见るタマゴから生まれる
タイムマスタ-	恶魔系	S	なぞのしんかん（2体）×じごくのメンド-サ（2体）
セバスチャン	僵尸系	S	前作传送
カンダタ	???系	S	邂逅通信奖励
アサシンブロス	龙系	M	异国训练师处捕获
ブチットガ-ルズ	恶魔系	S	ブチット族×ロ-ズダンス ブチット族×じごくのマドンナ
ダブルイ-タ-	恶魔系	S	アサシンブロ×恶魔系 异国训练师处捕获
デスソシスト	僵尸系	M	孵蛋
メタルカイザ-	史莱姆系	M	メタルライダ-（2体）×スライムベホマズン（2体） メタルライダ-（2体）×ダ-クキング（2体）
オ-シャンクロ-	龙系	S	ワニバ-ン×かぶとこぞう ワニバ-ン×きりさきピエロ ワニバ-ン×かくとうパンサ-
モヒカント	魔兽系	S	ギリメカラ×ずしおうまる ギリメカラ×キラ-パンサ- ギリメカラ×スライムファング
バルザックビ-スト	魔兽系	S	淘汰战50胜奖励
グラコス	恶魔系	S	ベリアル×オクトセントリ- ベリアル×マ-マン
なげきのぼうれい	僵尸系	S	ナイトリッチ×じごくのメンド-サ ナイトリッチ×フラワ-ゾンビ ナイトリッチ×黑骑士レオコ-ン ナイトリッチ×病魔パンデルム
死神きぞく	僵尸系	S	ボ-ンナイト×ボ-ンナイト 木马の骑士×木马の骑士
グレイトドラゴン	龙系	S	アンドレアル×ギリメカラ アンドレアル×デンタザウルス アンドレアル×ずしおうまる アンドレアル×キマイラロ-ド
ロ-ズダンス	自然系	M	异国训练师处捕获/梦见蛋孵化获得
ゴンズ	魔兽系	S	グレンデル×グレンデル バッファアロン×シュプリンガ-
じごくのマドンナ	恶魔系	M	梦见蛋孵化获得
ドラゴンコ-プス	僵尸系	S	病魔パンデルム×アンドレアル 病魔パンデルム×グレイトドラゴン
スライダ-ガ-ル	史莱姆系	S	邂逅通信奖励
ガル-ダ	自然系	S	ヘルコンドル×ワニバ-ン
アンクルホ-ン	恶魔系	S	バッファアロン×ダ-クホ-ン バッファアロン×メッサ-ラ
ほうらい大王	恶魔系	M	ランプの魔王×ア-クデ-モン ランプの魔王×なぞのしんかん ランプの魔王×ボストロ-ル
ゲモン	恶魔系	M	ジャミラス×アトラス ジャミラス×バズズ ジャミラス×ベリアル
ナイトキング	僵尸系	S	ナイトリッチ×ナイトリッチ
妖女イシュダル	恶魔系	M	マンドラゴラ×じごくのマドンナ マンドラゴラ×ブチットガ-ルズ マンドラゴラ×ロ-ズダンス
ピサロナイト	僵尸系	S	キラ-ア-マ-×オ-シャンクロ- キラ-ア-マ-×死神きぞく
スライムジェネラル	史莱姆系	S	メタルカイザ-×メタルカイザ- タマゴから生まれる
メカバ-ン	龙系	S	メタルドラゴン×アンドレアル メタルドラゴン×グレイトドラゴン
ドン・モグ-ラ	魔兽系	S	いたずらもぐら（2体）×おにこんぼう（2体）
デュラン	恶魔系	S	炎の战士×ブリザ-ドマン
ベリアル	恶魔系	S	ア-クデ-モン×グレイトドラゴン ア-クデ-モン×ゴ-ルデンゴ-レム ア-クデ-モン（4体）
ヒヒュルデの使い	僵尸系	S	キラ-エイプ×ポンポコあにき コングヘッド×ポンポコあにき

名称	族系	体型	获得方法
デュラハーン	僵尸系	S	死神きぞく×ナイトキング
			死神きぞく×なげきのぼうれい
			死神きぞく×暗黑の魔神
ジャミ	魔兽系	S	死神きぞく×シュプリンガ-
マリンデュエル	魔兽系	M	宿り木の塔捕获
どぐう战士	物质系	M	ミステリ-ド-ル（4体）
			宿り木の塔捕获
バズズ	恶魔系	S	シルバ-デビル×アンドレアル
			シルバ-デビル×スカルスパイダ-
			シルバ-デビル（4体）
スカルスパイダ-	僵尸系	M	タイラントワ-ム×ナイトキング
			タイラントワ-ム×なげきのぼうれい
			タイラントワ-ム×ロ-ズバトラ-
メタルキング	史莱姆系	S	はぐれメタル（4体）
			邂逅通信奖励
イブ-ル	龙系	S	なげきのぼうれい×アンドレアル
			なげきのぼうれい×グレイトドラゴン
タウラス	魔兽系	M	バッファロン×ギガンテス
カプリゴン	僵尸系	M	ヘルバトラ-×ガル-ダ
ゲマ	僵尸系	S	イデアラゴン×シュプリンガ-
ヘルクラウド	物质系	G	孵蛋后获得
大王イカ	自然系	M	ワニバ-ン×ギガミュ-タント
			ワニバ-ン×グラコス
ゾ-マズデビル	???系	S	孵蛋获得
プチタ-ク	???系	S	蛋/梦见蛋内获得
ミルドラ-ス	???系	S	黑龙丸×がいこつけんし
デスタム-ア	???系	S	アクバ-×サンダ-バ-ド
オルゴ デミ-ラ	???系	S	コスモファントム×ユニコ-ン
スペディオ	???系	S	神兽系列???系
ガルハ-ト	???系	S	神兽系列???系
グラブゾン	???系	S	神兽系列???系
ディアノ-グ	???系	S	神兽系列???系
长老ビビット	???系	S	かみさま×ククリ
			かみさま×ティコ
			グランスライム×ククリ
			グランスライム×ティコ
ゴレオン将军	自然系	S	モヒカント×ゴンズ
ゲルニック将军	恶魔系	S	ジャミラス×ジャミ
ギュメイ将军	魔兽系	S	キラ-パンサ-×ゲマ
S级			
チョコゴ-レム	物质系	S	官方邂逅通信配信
かくれんぼう	???系	S	孵蛋后获得
プチぼう	???系	S	二周目通关后坏仔给
ブラックドラゴン	龙系	S	グレイトドラゴン×ゲモン
			グレイトドラゴン×死神きぞく
ぬしさま	自然系	G	海龙×ウイングタイガ-
			海龙×タイラントワ-ム
怪力军曹イボイノス	自然系	S	バルバル-×ゴレオン将军
邪眼皇帝アウル-ト	恶魔系	S	カカロン×ゲルニック将军
魔剑神レパルド	魔兽系	S	クシャラミ×ギュメイ将军
キラ-マシン2	物质系	S	ゴ-ルデンゴ-レム（2体）×キラ-マシン（2体）
アトラス	恶魔系	M	ギガンテス×アンクルホ-ン
			ギガンテス×ガル-ダ
			ギガンテス×ダブルイ-タ-
			ギガンテス（4体）
スライダ-クロボ	史莱姆系	G	キラ-マシン2×スライダ-ガ-ルズ×スライダ-ヒ-ロ-×死神スライダ-ク
			邂逅通信次数奖励
ギガントドラゴン	龙系	S	ギガントヒルズ×アトラス
			ギガントヒルズ×ベリアル
			ギガントヒルズ×バズズ
レティス	自然系	G	钥匙迷宫的奖励
キングレオ	魔兽系	M	パオ-ム×パオ-ム
			モヒカント×バッファロン
			モヒカント×ユニコ-ン
ダ-ククリスタル	物质系	M	メカバ-ン×マリンデュエル
			メカバ-ン×ロック鸟
			メカバ-ン×大王イカ
やまたのおろち	龙系	G	トライワインダ-（2体）×セルゲイナス（2体）
ロ-ズバトラ-	自然系	M	キングレオ×マンイ-タ-
			トロルボンバ-×マンイ-タ-
おにこんぼう	魔兽系	S	ボストロ-ル×ギガントヒルズ
			ボストロ-ル×バズズ
			ボストロ-ル×リザ-ドファッツ
ゴ-ルデンゴ-レム	物质系	S	ゴ-レム（2体）×ゴ-ルドマン（2体）
			ようがんまじん（2体）×ひょうがまじん（2体）
			ようがんまじん×ひょうがまじん×ゴ-レム×ゴ-ルドマン
アクバ-	恶魔系	S	スライムジェネラル×ドラゴンコ-プス

名称	族系	体型	获得方法
ワイトキング	僵尸系	S	デスソシスト×キングスライム
			デスソシスト×バブルキング
			なげきのぼうれい×キングスライム
			なげきのぼうれい×バブルキング
スラ忍シルバ-	史莱姆系	M	スラ忍パ-プル×スラ忍イエロ-
			スラ忍パ-プル×スラ忍ピンク
			スラ忍パ-プル×スラ忍ブラウン
			スラ忍パ-プル×スラ忍ブラック
军神トガミヒメ	???系	G	神将シオン×神将ゲッパク
			神将シオン×神将コガネ
			神将シオン×神将セイラン
			神将シオン×神将ベニヒ
セルゲイナス	龙系	M	ゴ-ルデンゴ-レム×ブラックドラゴン
			ゴ-ルデンゴ-レム×ヘラクレイザ-
シルバリヌス	龙系	M	转生怪
ホ-ンビ-トル	自然系	M	ヘラクレイザ-×うぞくせきぞう or シ-ルドオ-ガ or スライムジェネラル
			ヘラクレイザ-（4体）
にじくじゃく	魔兽系	S	ククリ/ティコ/长老ビビット×ガル-ダ
			ひくいどり（2体）×ホ-クブリザ-ド（2体）
デスマシ-ン	物质系	M	ビサロナイト×あくまの骑士
			ボストロ-ル（2体）×こうてつまじん（2体）
死神の骑士	恶魔系	M	ピサロナイト×ピサロナイト
バラモスゾンビ	僵尸系	G	バラモス×???系
スラ忍ゴ-ルド	史莱姆系	M	スラ忍パ-プル×スラ忍オレンジ
			スラ忍パ-プル×スラ忍グリ-ン
			スラ忍パ-プル×スラ忍ブル-
			スラ忍パ-プル×スラ忍レッド
武神クニクズシ	???系	G	神将シオン×神将スオウ
			神将シオン×神将タイシャ
			神将シオン×神将テツグロ
			神将シオン×神将トキワ
ガマデウス	魔兽系	S	ぬしさま×ギガミュ-タント
			ほうらい大王×ギガミュ-タント
			大王イカ×ギガミュ-タント
ドラゴンマシン	物质系	M	コアトル×デスマシ-ン
エビルプリ-スト	恶魔系	M	イブ-ル×どぐう战士
			イブ-ル×ほうらい大王
名をうばわれし王	僵尸系	M	ドメディ×皇帝ガナサダイ
			黑骑士レオコ-ン×妖女イシュダル
キャット・リベリオ	???系	M	孵蛋后获得/钥匙迷宫奖励
スライムマデュラ	史莱姆系	M	もりもりベス（2体）×メタルキング（2体）
はくりゅうおう	龙系	M	メカバ-ン×ギガントドラゴン
			メカバ-ン×バラモスゾンビ
さそりア-マ-	自然系	M	デュラハン×サンダ-バ-ド
			ビサロナイト×サンダ-バ-ド
			ホ-ンビ-トル×サンダ-バ-ド
バルザック	魔兽系	M	バルザックビ-スト×ギガンテス/ベリアル
キラ-マシン3	物质系	G	梦见蛋获得/钥匙迷宫奖励
グリフィンクス	魔兽系	G	砂漠世界捕捉
ラザマナス	僵尸系	M	钥匙迷宫奖励
ヘルゴラゴ	魔兽系	M	流程送的钥匙迷宫的奖励
キングアズライル	魔兽系	M	流程送的钥匙迷宫的奖励
ダ-クマタ-	物质系	S	流程送的钥匙迷宫的奖励
ポセイドン	???系	G	流程送的钥匙迷宫的奖励
タイタニス	恶魔系	M	アンクルホ-ン×アトラス
			アンクルホ-ン×ぬしさま
ゆうれい船	僵尸系	G	梦见蛋获得/钥匙迷宫奖励
キングモ-モン	魔兽系	M	ピンクモ-モン×マポレ-ナ×ティコ×ククリ
バベルボブル	物质系	S	バル×ベル×ボル×ブル
ヘルバトラ-	恶魔系	S	アンクルホ-ン×アンクルホ-ン
			アンクルホ-ン×オ-シャンクロ-
			アンクルホ-ン×ドラゴンコ-プス
シャンタク	龙系	M	ウイングアサシン×パオ-ム
			グレイトドラゴン×ウルトラキメイラ
			グレイトドラゴン×ロック鸟
魔导鬼ベドラ-	???系	S	マスタ-スライム×ルバンカ
若叶の精灵	自然系	S	ちょうろうじゅ×かくれんぼう
			ちょうろうじゅ×プチぼう
大怨灵マアモン	僵尸系	S	ラザマナス×怒りの魔人
怪兽ブスゴン	龙系	M	官方配信邂逅通信
大地の龙バウギア	龙系	M	キングリザ-ド×ブラックドラゴン
恶魔ザイガス	恶魔系	S	バルザック×グラコス
ウルベア魔神兵	物质系	G	淘汰战100胜奖励
水龙ギルギッシュ	龙系	M	しんかいりゅう×ホエ-ルマ-ジ
妖剑士オ-レン	僵尸系	S	死神の骑士×スカルスパイダ-
りゅうおう	龙系	S	グレイトドラゴン×魔王の使い
			コアトル×魔王の使い
ハ-ゴン	???系	S	デュラン×スカルスパイダ-
			デュラン×ワイトキング

名称	族系	体型	获得方法
バラモス	???系	S	デンタザウルス×オセアーノン デンタザウルス×ガマデウス
ムドー	???系	S	ブオーン×おにこんぼう ブオーン×ガマデウス
ドーク	???系	S	钥匙迷宫奖励
魔王デスタムーア	???系	G	デスタムーア×シールドオーガ デスタムーア×タイムマスター デスタムーア×死神の骑士
破坏神シドー	???系	M	ハーゴン×オセアーノン ハーゴン×がいこつけんし ハーゴン×魔王の使い
フォロボス	???系	S	ライオネック×カプリゴン ライオネック×タウラス ロック鸟×カプリゴン ロック鸟×タウラス
グランスライム	史莱姆系	M	スライムベホマズン（2体）×メタルカイザー（2体）
スラキャンサー	史莱姆系	G	ゴールデンスライム（2体）×ダーククラブ（2体）
オセアーノン	自然系	G	プチアーノン（2体）×大王イカ（2体）
ドルマゲス	???系	S	はくりゅうおう×フォロボス
キラーマジンガ	物质系	S	ドラゴンマシン×キラーマシン3
ゴールデンスライム	史莱姆系	M	グランスライム（2体）×ゴールデンゴーレム（2体） 小金币奖励
暗黒皇帝ガナサダイ	僵尸系	G	ギュメイ将军×ゴレオン将军×ゲルニック将军×皇帝ガナサダイ
暗黒の魔神	物质系	G	バベルボブル×うごくせきぞう バベルボブル×ゴールドマン ヘルクラウド×うごくせきぞう ヘルクラウド×ゴールドマン
カンダタワイフ	???系	M	邂逅通信次数奖励
カンダタおやぶん	???系	S	邂逅通信次数奖励
カカロン	???系	M	钥匙迷宫奖励
クシャラミ	???系	M	钥匙迷宫奖励
バルバルー	???系	M	钥匙迷宫奖励
ドメディ	???系	M	钥匙迷宫奖励
Vロン	龙系	G	购买V jump4月号内有配信码
SS级			
キングスペーディオ	???系	S	战胜特别邂逅通信的奖励 神兽系列怪×RANK S以上の自然系
クインガルハート	???系	S	神兽系列怪×RANK S以上の恶魔系
グラブゾンジャック	???系	S	神兽系列怪×RANK S以上の物质系
ディアノーグエース	???系	S	神兽系列怪×RANK S以上の魔兽系
スーパーキラーマシン	物质系	M	キラーマシン2×暗黒の魔神 ダーククリスタル×暗黒の魔神 メタルスコーピオン×暗黒の魔神
カンダタレディース	???系	M	邂逅通信次数奖励
スラ・ブラスター	史莱姆系	G	スライダークロボ×エリスグール 二周目通关后天空世界右边小岛战胜后加入
ジェノダーク	???系	M	破坏神シドー×カプリゴン 破坏神シドー×タウラス
メタルスコーピオン	自然系	M	さそりアーマー×メタルカイザー さそりアーマー×メタルキング
レオパルド	魔兽系	S	ドルマゲス×ワンダーフール ドルマゲス×ケルベロス
ギガデーモン	魔兽系	G	暗黒の魔神×アトラス 暗黒の魔神×はくりゅうおう 暗黒の魔神×ギガントドラゴン
キングヒドラ	龙系	G	やまたのおろち×魔壶インヘーラー 大地の龙バウギア×グリフィンクス
スライダーキング	史莱姆系	G	邂逅通信次数奖励
カンダタロックス	???系	G	官方配信邂逅通信
ダイヤモンドスライム	史莱姆系	S	スライムマデュラ×スラキャンサー ゴールデンスライム（2体）×スライムマデュラ（2体）
デスピサロ	???系	M	エビルプリースト×ギガデーモン×ヘルバトラー×アンドレアル カンダタワイフ×カンダタ×カンダタおやぶん×カンダタレディース
魔王ミルドラース	???系	M	バラモス×ミルドラース
龙王	龙系	M	りゅうおう×はくりゅうおう
魔王ジェイム	龙系	G	钥匙迷宫奖励
トロデ	???系	S	ムドー×ドン・モグーラ×わたぼう or ワルぼう×キングモーモン
魔壶インヘーラー	物质系	S	トロデ×ガーディス
魔战士ホゲイラ	自然系	S	钥匙迷宫奖励
魔战士ヴェーラ	魔兽系	S	钥匙迷宫奖励
魔战士アルゴ	恶魔系	S	钥匙迷宫奖励
魔战士サイフォン	僵尸系	S	钥匙迷宫奖励
魔战士ルギウス	龙系	S	钥匙迷宫奖励
魔战士メイザー	???系	S	钥匙迷宫奖励
妖魔ジュリアンテ	魔兽系	S	妖女イシュダル×大地の龙バウギア
魔军师イッド	龙系	M	恶魔ザイガス×魔导鬼ベドラー
怪虫アラグネ	自然系	G	スカルスパイダー×若叶の精灵
咒术师マリーン	恶魔	M	怪兽ブスゴン×大怨灵マアモン
暴君バサグランデ	魔兽系	G	妖魔ジュリアンテ×怪虫アラグネ×キャット・リベリオ×水龙ギルギッシュ
天魔クァバルナ	恶魔系	G	咒术师マリーン×魔军师イッド×妖剑士オーレン×ウルベア魔神兵
守护者ラズバーン	???系	M	暴君バサグランデ × 天魔クァバルナ
オリハルゴン	龙系	超G	キングアズライル×ゴールデンスライム 二周目通关后沙漠世界捕捉
リバイアさま	龙系	超G	コアトル×ポセイドン 二周目通关后水之世界捕捉
マンモデウス	魔兽系	超G	ヘルゴラゴ×シャンタク 二周目通关后冰之世界捕捉
龙皇帝バルグディス	龙系	G	魔战士メイザー×キングヒドラ
ゴールドマジンガ	物质系	M	4月27日后日本8店铺配信
ワルぼう	???系	S	官方配信钥匙
ガルマッゾ	僵尸系	M	スライムマデュラ×ムドー スライムマデュラ×カンダタワイフ スライムマデュラ×カンダタおやぶん
大魔王ゾーマ	???系	S	破坏神シドー×デュラハーン 破坏神シドー×ワイトキング ゾーマズデビル×デュラハーン ゾーマズデビル×ワイトキング
はぐれメタルキング	史莱姆系	G	ダイヤモンドスライム×スラ・ブラスター ダイヤモンドスライム×スライダークロボ ダイヤモンドスライム×エリスグール
わたぼう	???系	S	战胜特别邂逅通信的奖励
エリスグール	物质系	G	钥匙迷宫奖励
大魔王デスタムーア	???系	M	デスピサロ×魔王デスタムーア
邪兽ヒヒュルデ	???系	G	海王神×ヒヒュルデの使い×邪神レオソード×ギス・ヴァーグ
メタルスター	史莱姆系	G	スライダークロボ×はぐれメタルキング
バルボロス	龙系	M	钥匙迷宫奖励
グレイナル	龙系	M	バルボロス×龙神王
エグドラシル	自然系	G	じんめんじゅ×わたぼう/ワルぼう
マガルギ	???系	G	やまたのおろち×ギガデーモン
サージタウス	物质系	G	さいごのカギ的迷宫内可捉到
魔王オルゴ・デミーラ	???系	M	フォロボス×オルゴ・デミーラ
ガーディス	???系	G	魔王ジェイム×サージタウス
神龙	龙系	M	グレイナル×にじくじゃく グレイナル×エグドラシル グレイナル×じげんりゅう
トーポ	自然系	S	グレイナル×わたぼう
绝望と憎悪の魔宫	物质系	G	钥匙迷宫奖励
ラプソーン	???系	S	大魔王ゾーマ×魔王ミルドラース×大魔王デスタムーア×魔王オルゴ・デミーラ
メタルゴッデス	史莱姆系	超G	メタルスター×ゴールドマジンガ×カンダタロックス×スライダーキング 格斗场第7天胜利后奖励
じげんりゅう	龙系	M	钥匙迷宫奖励/梦见蛋
海王神	???系	G	グラコス×ダークドレアム
エスターク	???系	G	タイタニス×プチターク さいごのカギ内10回合战胜后加入
ダークドレアム	恶魔系	S	デュラン×ガルマッゾ
暗黒神ラプソーン	???系	G	ラプソーン×エスターク
神鸟レティス	自然系	G	龙神王×レティス
ラーミア	???系	G	钥匙迷宫奖励
デモンスペーディオ	???系	S	キングスペーディオ×レオパルド
JOKER	???系	S	キングスペーディオ×神鸟レティス/ラーミア
邪神レオソード	???系	G	デモンスペーディオ×少年レオソード
斗神レオソード	???系	G	JOKER×少年レオソード
オムド・ロレス	???系	G	斗神レオソード×マスタードラゴン
ギスヴァーグ	???系	M	マガルギ×オムド・ロレス
龙神王	龙系	M	龙王×暗黒神ラプソーン
エルギオス	???系	S	暗黒皇帝ガナサダイ×マガルギ/绝望と憎悪の魔宫
マスタードラゴン	龙系	G	龙王×神龙/トーポ
ヒヒュドラード	???系	G	邪兽ヒヒュルデ×エルギオス
アギロゴス	龙系	G	神龙×神鸟レティス
凶魔兽メイザー	???系	G	ヒヒュドラード×龙皇帝バルクディス
ネオドーク	???系	超G	ドーク×ダークマター
しんりゅうおう	龙系	超G	龙王×オリハルゴン
ジェノシドー	???系	超G	破坏神シドー×リバイアさま
アスラゾーマ	???系	超G	大魔王ゾーマ×マンモデウス
サイコピサロ	???系	超G	デスピサロ×ネオ・ドーク
魔战神ゼメルギアス	???系	G	アギロゴス×凶魔兽メイザー
圣龙ミラクレア	???系	超G	オリハルゴン×リバイアさま×マンモデウス×メタルゴッデス
グランエスターク	???系	超G	エスターク×圣龙ミラクレア
狭间の暗の王	???系	超G	しんりゅうおう×ジェノシドー×アスラゾーマ×サイコピサロ

3DS下载游戏图鉴





“掌机e时代”主要以图鉴的形式，为玩家们展示和介绍任天堂e商店推出的3DS专用下载游戏和应用软件。本栏目精选了2013年8月至2014年2月期间发售的3DS下载游戏、软件共58款，每款都有小编的推荐度打分，以C、B、A、S逐级提升。用3DS的摄像头读取QR码可以直接进入e商店的对应下载页面，请玩家们注意美服和日服的区别。

战火纷飞 黑色武装3D

Heavy Fire: Black Arms 3D

推荐度				
C	Teyon	STG	美版	2013年8月15日
	1人	4.99美元	13岁以上	无对应周边

本作依然是轨道射击类游戏，舞台则是南美的热带丛林，玩家扮演训练有素的美国海军陆战队员，前往密林深处执行机密任务——摧毁全球最庞大的军火走私集团。游戏中上屏显示场景，下屏则是玩家的分数和子弹数量等情报。除了用触控操作进行射击外，玩家还要仔细观察周围环境，合理利用爆炸物等与敌人展开周旋。在一些任务中还需乘坐直升机、坦克等载具作战。完成任务、提升军衔后就能使用更多的强力武器。





3D怒之铁拳

3D ベア・ナックル 怒りの鉄拳

推荐度				
B	SEGA	ACT	日版	2013年8月21日
	1～2人	600日元	12岁以上	无对应周边

MD平台的人气横版过关动作游戏以对应3D显示的新姿态复活，古代佑三的音乐也得以经典重现。为了让街道重新恢复和平，玩家要从分别擅长体术、柔道和拳击的三名主人公里选择操作，对恶势力加以愤怒的铁拳制裁。根据主人公与敌人的距离、攻击键和跳跃键的输入时机，攻击动作会产生多种变化，濒死时可发动对所有敌人的援护射击，每关限用一次。新追加的“一击必杀”模式能对所有敌人一击死，有着拔群的快节奏。





更轻松 绘画工房加强版

もっと気軽に！お絵描き工房プラス

推荐度				
B	Collavie	ETC	日版	2013年8月21日
	1人	800日元	全年龄	无对应周边

利用本作可将3DS变身为速写本，无论走到哪里都可用触控笔轻松地作画。每个绘图文件支持5个图层，画笔和橡皮的笔触密度、透明度及粗细都可以进行设定。除此之外玩家还可以读取照片进行临摹，或者直接利用种类繁多的画笔和图章对照片进行装饰。本作对应蜡笔、水彩等多种绘画风格，除绘图外，撤销、剪切、复制、变形等绘图软件的基本功能也一应俱全。绘制完成的文件会存储在SD卡中，并可以上传至电脑打印出来。





平面魔方

WAKEDAS

推荐度				
B	Circle	PUZ	美版	2013年8月22日
	1人	2.99美元	全年龄	无对应周边

作为一款益智解谜类游戏，本作的基本规则很简单——将面板上的方格按不同颜色划分开即可。游戏中分为红、橙、蓝、绿4种颜色的方块，版面有3×3、4×4、5×5三种大小，共计300个关卡。除了普通的单色方格外，部分关卡中还有旋转方格，即一块上有几种不同的颜色，随着玩家的拖动方格自身也会发生旋转，大大提升了难度。在解谜的过程中，上屏会显示蓝天、星空等不同的场景，还有优美的BGM舒缓玩家的情绪。





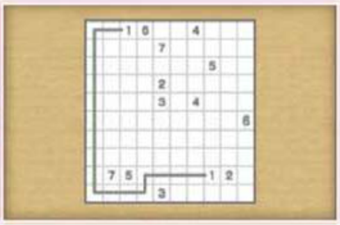
Nikoli的谜题 数字连线

ニコリのパズル ナンバーリンク

推荐度	Hamster	PUZ	日版	2013年8月28日
B	1人	500日元	全年龄	无对应周边

铅笔谜题专业户Nikoli的又一款经典益智谜题登陆3DS平台。游戏的规则非常简单，将盘面上的相同数字以线条连接起来，线条不得相互交错、且不能穿过其他数字，需要玩家有一定的直觉和技巧。当所有的数字被连接完成后即宣告过关。本作收录了50个谜题。上屏依旧附带放大镜功能，下屏除了解谜盘面以外，也有适用于初学者的教学模式界面，即使完全没有接触过这类谜题的玩家也不用担心。





密室逃脱 愉快的猴子与家庭餐馆

SIMPLE DLシリーズ Vol.16 THE 密室からの脱出 ～愉快なサルとファミレス篇～

推荐度	D3 Publisher	AVG	日版	2013年9月4日
B	1人	500日元	全年龄	无对应周边

作为“《密室逃脱》系列”最新作，这次的舞台是家庭餐馆，跟朋友一起到餐馆用餐的主人公不小心睡着了，醒来后却发现紧锁的餐厅只剩下自己一人和一个奇怪的猴子玩偶，之后便需想方设法离开这里。本作搭载了一个名为“Think”的新机能，当觉得游戏进行不下去时点击“Think”能看到主人公的自言自语，并从中得到过关的提示。游戏中还有道具合成，利用重力感应转动机器来全方位调查可疑道具等系统，增加了难度和乐趣。





小玩偶公主 料理篇

リトルドールプリンセス ～料理编～

推荐度	Arc System Works	ETC	日版	2013年9月4日
B	1人	500日元	全年龄	无对应周边

本作的主人公是一个住在玩具豪宅里的玩偶公主，由于偌大的屋子里一个人都没有，孤单的公主为了吸引其他玩具前来做客，开始制作各种各样的料理。料理过程以迷你游戏的方式进行，迷你游戏共有20种，玩家需要通过提示在下屏进行包括切、洗、煮在内的操作，而料理则包括咖喱饭、汉堡肉、蛋包饭、炸虾等常见料理。只要完成了其他玩具想要的料理，他们就会和公主成为朋友，并且还会触发新的事件，吸引更多的玩具前来。





快餐危机

ブランチ☆パニック

推荐度	Flyhigh Works	ACT	日版	2013年9月11日
C	1人	500日元	全年龄	无对应周边

这是一款根据客人的要求来制作快餐的游戏。基本的玩法很简单，开店后会有客人陆续前来购买快餐，等客人下单后，玩家就需要点击下屏的食材来进行制作，做好后交给客人完成交易。不同的客人对所需食物的要求各不相同，玩家需要在接待的过程中熟悉各类客人的需求，才能达到快速制作快餐的目的，在最短的时间内制作出更多的食物来提高收入。游戏的过场以四格漫画来呈现，为忙碌的开店生活带来调剂。



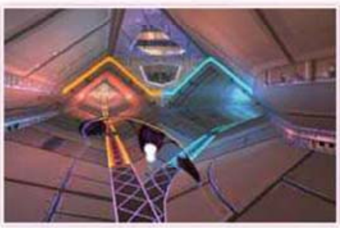


Ai赛车 极速

AiRace Speed

推荐度	QubicGames	RAC	美版	2013年9月19日
B	1人	4.99美元	全年龄	无对应周边

本作是“《Ai赛车》系列”的第三作，在画面上有了不小的进步，共含有18条赛道，有着难度极高的隧道以及隐蔽的捷径。游戏包括按圈计时的环形赛模式，也有持续挑战的无尽模式，无论是哪种模式，都需要玩家避开墙壁和障碍物所带来的伤害。竞速过程被分为三个阶段，每获得一定量的星星就可以开启下一阶段，而所能驾驶的战机也会逐步解锁。本作包含在线排行榜及成就系统，即使通关，玩家也可以找到新的挑战目标。





角斗士之怒

Rage of the Gladiator

推荐度	Gamelion Studios	ACT	美版	2013年9月19日
A	1人	6.99美元	13岁以上	无对应周边

《角斗士之怒》曾在2010年登陆Wii平台，由芬兰的“游戏狮”工作室开发，3DS版保持了原作的玩法。玩家扮演一名角斗士，在斗技场中展开残酷的厮杀，目的是将对手逐一击倒。BOSS拥有各自的绝招，比如召唤熊熊燃烧的陨石、唤来肆虐的龙卷风、变身成为身形庞大的巨人等。玩家需利用装备、道具以及效果各异的技能与对手周旋。通过提升攻击、防御、魔法等方面的能力，角色就能习得新的技能，战斗中可利用触摸屏快速释放。





星球大战弹珠台

Star Wars Pinball

推荐度	Zen Studios	TAB	美版	2013年9月19日
B	1～4人	6.99美元	10岁以上	无对应周边

作为最擅长弹珠台游戏的开发商之一，Zen Studios此次把诸位玩家带回了那个古老且遥远的星系，玩家需要用原力来指引弹珠台的银球进行移动。游戏中共有《星球大战5 帝国反击战》、《星球大战 克隆人战争》和波巴·费特这三个主题的弹珠台，每一个主题都包含着“《星球大战》系列”的经典角色和主题音乐等元素。本作的游戏模式十分丰富，通过联机模式还可与其他玩家进行单人对战或组队比拼。





神秘谋杀 长眠之宫

Mystery Murders: The Sleeping Palace

推荐度	Microvalue	PUZ	美版	2013年9月26日
C	1人	7.99美元	10岁以上	无对应周边

神秘的女子索菲亚在拉罗什宫的一个卧房中醒来，她失去了记忆，也不知道自己为什么会身在这个有着几百年历史的宫殿当中。更奇怪的是，宫殿里的所有人都陷入了一种奇特的沉睡当中，玩家需要操纵索菲亚去寻回她自身的记忆并揭开拉罗什宫的黑暗秘密。游戏中的谜题均结合了触控操作，比如寻找隐藏道具或滑动拼图。玩家最初可以在休闲难度和挑战难度间做出选择，前者将会给予玩家更多的提示，并允许玩家更频繁地跳过谜题。





黑白棋

SIMPLE DLシリーズ Vol.17 THE オセロ

推荐度	D3 Publisher	PUZ	日版	2013年10月2日
C	1～2人	400日元	全年龄	无对应周边

在全世界都拥有极高人气的棋盘游戏黑白棋（又称奥赛罗）来到了3DS平台，让玩家可以随时随地地享受黑白棋的乐趣。游戏的AI等级一共分为15级，让初学者到高手的玩家都可以充分享受到对局的紧张感。除了正统的黑白棋外，游戏中还内置了6×6的迷你棋盘，让忙里偷闲的玩家也能快速决出胜负。当然游戏中也有棋谱保存功能。另外由两人交互下子的话，也能用一台机器体会到双人对战的乐趣。





水上摩托3D

Aqua Moto Racing 3D

推荐度	Zordix AB	SPG	美版	2013年10月10日
C	1～6人	7.99美元	全年龄	无对应周边

本作提供了好几个异国风情的水域舞台——包括热带、希腊和埃及，供玩家体验水上摩托的魅力。竞赛是游戏中的主要内容，作为一个职业选手，玩家需要用水上摩托展现酷炫的特技，同时还得灵敏地闪开障碍物，力压对手来争取更好的名次。若名次进入前三甲可以解锁下一个竞赛。比赛中还能赚取奖金，可以用于购买更好的水上摩托以应付之后的赛事。游戏支持本地联机，叫上三五好友一起驾驭波浪吧。





雪地摩托3D

Snow Moto Racing 3D

推荐度	Zordix AB	SPG	美版	2013年10月17日
B	1～6人	7.99美元	全年龄	对应邂逅通信/分享游戏

本作与《水上摩托3D》一脉相承，只是舞台从异国水域转移到了野外的冰天雪地，而玩家的座驾则变成了雪地摩托。游戏提供了三大模式，竞赛、自由赛道以及多人模式。核心内容依然是竞赛，在各种不同的赛道上用特技表演战胜强大的对手，取得好的名次来解锁下一场比赛继续挑战，同时将奖金纳入囊中来换取更快更好的座驾。本作的多人模式支持分享游戏，就算身边的朋友们没有购入本作也可以一起在冬季的野外驰骋！





鉴识官 File.1 紧急搜查！指出重要证据！

SIMPLE DLシリーズ Vol.21 THE 鉴识官 ～File.1 紧急捜査！重要証拠をタッチせよ！～

推荐度	D3 Publisher	AVG	日版	2013年10月30日
B	1人	500日元	全年龄	无对应周边

这是推理AVG“《鉴识官》系列”在3DS上的第一作。本作共收录5话剧本，为NDS上旧作剧本4话重制+1话原创。玩家要扮演近未来新兴科学搜查研究所的新人鉴识官江波识子，前往案发现场，找出残留的证据品带回本部，然后通过专家的鉴定与提供的意见参考，以逻辑逐渐引导出事件的真相。案发现场的搜查、指纹采取、碎纸复原等等操作均以触控笔在下屏完成，玩家可以在精彩的故事的引导下，体验逼真的鉴识官搜查工作。





将棋

SIMPLE DLシリーズ Vol.18 THE 将棋

推荐度	D3 Publisher	TAB	日版	2013年10月30日
C	1～2人	400日元	全年龄	无对应周边

这是“简单下载”系列编号18的将棋游戏，包含3个主要模式：立即享受对局乐趣的自由对战、在不同难度和规则设定下的升级战、一台3DS两人游戏的双人对战。下屏幕为玩家实际操作时使用，对应触摸和按键两种操作，上屏幕则是对应3D视觉效果的演出画面。玩家可在游戏里根据自身喜好设置AI强度、先后手、每步读秒时间和每人走棋的总时间，但双人模式只能在一台机器上进行，1P玩家走完一步后要把3DS给2P玩家交替走棋。




围棋

SIMPLE DLシリーズ Vol.19 THE 围棋

推荐度	D3 Publisher	TAB	日版	2013年10月30日
C	1～2人	400日元	全年龄	无对应周边

“简单下载”系列编号19的围棋游戏，游戏的主要模式和操作方法都跟《将棋》相似，上屏能扩大显示局部棋局，下屏对应触摸与按键两种操作。玩家可自行设定AI强度、先后手、棋盘的路数、让子数、每步读秒时间和走棋总时间，自由对战与升级战的结果都予以记录，可将刚下完的对局保存为棋谱，重新回顾并找出落子不当的部分。与《将棋》一样，双人对战虽不用买两份游戏，但需要两名玩家交换使用同一台3DS。




纸牌 –大富豪 扑克 黑杰克–

SIMPLE DLシリーズ Vol.20 THE カード ～大富豪 ポーカー ブラックジャック～

推荐度	D3 Publisher	PUZ	日版	2013年10月30日
C	1人	400日元	全年龄	无对应周边

本作将三种规则完全不同、却均在世界范围内拥有高人气的卡牌游戏集结在一起，让玩家可以一次性体验到三种不同的乐趣。大富豪和扑克都能够设定AI的强度以及各种细致的规则，而黑杰克的基本设定能够调整的不多，但却更要求玩家的心理素质和直觉。除了必不可少的自由对战模式外，本作还收录了可以按不同倍率赌博筹码的“BET模式”，连桌面也还原了赌场的风格，让对战更加紧张刺激。





愤怒的兔子

Angry Bunnies

推荐度	Cypronia	ACT	美版	2013年10月31日
C	1人	8.99美元	全年龄	无对应周边

本作共有5个剧情模式，每个剧情模式有30个关卡，并且每一个关卡还有三根胡萝卜可供收集。关卡的主要任务是利用每种兔子的特殊力量来击倒狐狸，比如蓝色兔子是常规攻击武器，棕色兔子能够在空中加速飞行，白色兔子有着炸弹的功能等。可以说在游戏内容方面本作与之前流行的《愤怒的小鸟》如出一辙——同样有着蕴含力学元素的游戏原理，多样化的角色设计以及易于上手沉迷的特点，




步兵 战场之犬

SIMPLE DLシリーズ Vol.22 THE 步兵 ～战场の犬たち～

推荐度	D3 Publisher	ACT	日版	2013年11月6日
B	1人	600日元	全年龄	无对应周边

本作是一款3DS上少见的军事风格的第三人称动作游戏，可以使用种类繁多的枪械是其一大卖点。玩家在游戏中扮演的是一名刚刚入伍的菜鸟士兵，需要在战场上执行各种任务以提升军阶。每当军阶提高时，玩家就会获得一定的成长点数，可以根据自己的作战方式来强化不同的能力。游戏中的任务共分为6个等级，每个等级包含5个任务，任务目标则多种多样，包括破坏指定目标、全灭敌人、到达指定地点等等。




疯狂的小鸡导演3D

Crazy Chicken: Director's Cut 3D

推荐度	Teyon	STG	美版	2013年11月7日
C	1人	1.99美元	10岁以上	无对应周边

本作是《疯狂的小鸡海盗3D》的续作，这一次的主题是“电影”，喜欢捣乱的小鸡们入侵了舞台、摄影棚以及各种外景的拍摄场所，玩家要用霰弹枪将它们逐一击倒。游戏的玩法仍旧是轨道射击，通过触控操作进行瞄准射击。本作的场景数量相比前作大幅增加，每个场景的敌人都有不同的装扮，其中有不少向《星球大战》、《007》、《异形》等经典电影致敬的细节，能令影迷们会心一笑。游戏还对应网络排行，可供玩家们比拼分数。



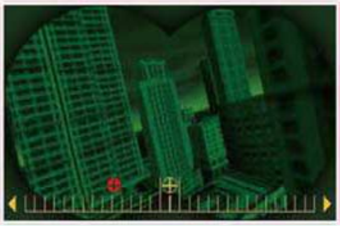


机密特工档案 迈阿密

Secret Agent Files: Miami

推荐度	Joindots	AVG	美版	2013年11月7日
C	1人	4.99美元	17岁以上	无对应周边

游戏的主人公米娅曾经是一名中央情报局的特工，还是一名神枪手。不幸的是，她的直率、粗鲁、笨拙及多嘴导致她被解雇，陷入了一穷二白的境地。此时，米娅收到了一张烧伤通知书，她必须前往迈阿密去见她多年未见的母亲。这次旅程还会牵涉到她的前男友以及其他形形色色的人，最终米娅要找到隐藏在烧伤通知书以及一切背后的真相。游戏方式类似密室逃脱，玩家需要在场景中找出隐藏的物品和线索。




喷射火箭Ⅱ 泰凯的愤怒

Jett Rocket II: The Wrath of Taikai

推荐度	Shin'en	ACT	美版	2013年11月13日
A	1人	8.99美元	10岁以上	无对应周边

《喷射火箭》是Wii平台的专用下载游戏，时隔三年登陆3DS平台的续作拥有优秀的画面表现力。玩家操控的是装备着喷射背包的主角杰特，在环境丰富的行星上展开冒险，最终摧毁暴君泰凯的阴谋。游戏包含3大关15个小关，每大关的最后都有一场BOSS战。场景中隐藏着大量的照片可供收集，此外部分关卡还可以通过乘坐飞碟到达隐藏区域获取奖励。除了横版ACT外，本作还设置了丰富的小游戏，诸如潜水、射击、快艇等，玩法各异。




纽约神秘事件

Secret Mysteries in New York

推荐度	Tulip Games	PUZ	美版	2013年11月14日
C	1人	5.99美元	13岁以上	无对应周边

暂无QR码

游戏的舞台是1920年的纽约，一个政客惨遭杀害并被弃尸在本地的一个公园内，调查此案的警官决定求助一个名叫奥斯卡·加伯连的年轻法医科学家。在这个调查团队里急切地想证明自己能力的奥斯卡在调查时一直冲在最前线，但出乎他和他同事意料的是原来政客被杀案件只是一个开头，在其背后还隐藏着更多深不可测的阴谋。在本作中玩家要做的是就是根据游戏中提供的各种线索帮助奥斯卡找出真凶，并查清案件的真相。




世界霸者3D

World Conqueror 3D

推荐度	Circle	SLG	美版	2013年11月14日
C	1人	5.99美元	10岁以上	无对应周边

本作是一款以第二次世界大战为背景的战略游戏，包含"征服"和"战役"两种模式——前者是从地图上选择一个国家，以消灭敌国为目的展开游戏，且有3个不同的年代可选；后者则可体验"太平洋战争"等12场经典战役，需想方设法打破极度不利的战局。占领领地后就能获得资金，用于购买步兵、坦克、大炮等兵种。战斗是以掷骰子的方式进行的，点数大的一方获胜。此外游戏中还设置了战术卡，可发动"骰子点数+1"等效果。




图形拼词游戏e4

ピクロスe4

推荐度	Jupiter	PUZ	日版	2013年11月20日
B	1人	500日元	全年龄	无对应周边

作为系列最新作，这次的《图形拼词游戏e4》集合了前几作的各种游戏模式，将总共超过150道全新的题目带给玩家。游戏的玩法和扫雷有些类似，面板上每行或每列上标注的数字代表连续出现的方块数，玩家可以选择标记或翻开，点错一格就会增加游戏耗费时间，影响到过关后的评价。本作中除了新增大量的题目以及20×15格的高难度模式外，还可以跟前三作进行联动，有前三作存档的话，会追加共计15道特殊题目。




欧诺奥德赛

Ohno Odyssey

推荐度	Big John Games	ACT	美版	2013年11月21日
B	1人	5.99美元	全年龄	无对应周边情

本作受经典游戏《不可思议的机器》所启发，是一款结合了动作和益智元素的作品。在故事模式下外星人欧诺因事故来到地球并分散在各地，玩家需要在山丘、热带丛林等场景中解救出它们。游戏中共有35个不同的关卡，在关卡中需要开动脑筋，利用泥土、木板箱、磁铁、风扇等道具保持欧诺的前进方向，并使其顺利到达终点，面对一些比较困难的互动机关时还需要操作欧诺跳起来才能使其顺利跨过。




3DS向导 卢浮宫

ニンテンドー3DSガイド ルーヴル美術館

推荐度	Nintendo	ETC	日版	2013年11月27日
A	1人	1800日元	全年龄	无对应周边

本作是一款让用户虚拟体验卢浮宫的软件，收录了600多件艺术品的照片，部分艺术品还提供可以360度观赏的3D模型以及支持局部放大的高分辨率照片。此外还有针对艺术品的解说音频，总时长在30小时以上。软件中收录了3条默认的参观路线，包括围绕着卢浮宫的名作进行参观的“卢浮宫的杰作”路线和以稀世珍品为重点的“安逸的美术馆”路线等等，每条路线耗时约40～90分钟，能让用户在3DS前也感受到这一艺术殿堂的文化气息。





鉴识官 File.2 紧急出动！追踪逃犯！

SIMPLE DLシリーズ Vol.23 THE 鉴识官 ～File.2 紧急出动!落ちたホシを追え！～

推荐度	D3 Publisher	AVG	日版	2013年11月27日
B	1人	500日元	全年龄	无对应周边

距前作发售约一个月后的3DS“《鉴识官》系列”第二作。与前作结构相同，本作同样为NDS版旧作4话剧本重制+1话完全原创，玩家依然扮演近未来新兴科学搜查研究所的新人鉴识官江波识子。不过本作中加入了鬼怪与灵异的要素，这些与科学背道而驰的要素是否会影响识子的工作呢？对于玩过前作的玩家来说，真是令人相当在意。证据搜查、指纹采取等要素依旧依靠3DS下屏来完成，并追加了全新的机关。





尽情小游戏

ゲームざんまい

推荐度	Arc System Works	TAB	日版	2013年11月27日
C	1人	500日元	全年龄	无对应周边

本作是一款桌面游戏合集，共包含了22款桌面游戏，分别是拼图、骰子游戏、扫雷、数字拼图、神经衰弱、数独、多米诺、五点骰子、找碴、接水管、数和、跳棋、银河遭遇战、西洋棋、纸牌接龙、西瓜棋、三消游戏、代码饼干、四子接龙、孔明棋、找数字、西洋双陆棋，平均下来每款游戏只需23日元。另外每款游戏还分别有宇宙、海贼和花田三种主题，供玩家对同一个画面看多了产生视觉疲劳时更换使用，能时常保持新鲜感。





迷宫脱出

エクスケープ

推荐度	甲南电机制作所	ACT	日版	2013年11月27日
B	1人	700日元	全年龄	无对应周边

本作是击倒敌人、破除机关、朝迷宫最下层不断前进的迷宫探索型ACT。玩家的可操作角色为擅长沉重一击的男性与步伐灵巧机动的女性，在攻略中要活用两名角色各自的武器和特性。迷宫中除了敌人与机关外，还有9个种类的不同武器、一击威力极大的魔法道具、提升角色能力的饰品等等多种多样的道具等待玩家来寻找。而作为卖点“迷宫脱出”可以随时进行，在恰当的时候脱出，才能避免因死亡而损失道具。





挑战极限 瞬间跳跃检定

極めろ！瞬間ジャンプ検定

推荐度	G-Style	ACT	日版	2013年11月27日
A	1人	500日元	全年龄	对应无意识通信

本作是DSiWare《瞬间跳跃检定》的新作，在关卡、机关、模式、人物造型、音效等诸多方面进行强化后，于全新的3DS平台再度与玩家们见面。游戏的玩法很简单，只需要操控主人公前进和跳跃，尽快抵达终点完成关卡。每个关卡在设计上都各有特色，并且关卡里还有各种机关，必须合理运用才能提高成绩。游戏里设有诸多模式来检验玩家的实力，每周更是会通过无意识通信免费配信一个“鬼级”关卡供高手挑战（共计十个）。





冲线赛车

Race To The Line

推荐度	Enjoy Gaming	RAC	美版	2013年11月28日
B	1～2人	3.99美元	全年龄	无对应周边

这是一款正统的赛车游戏，共设有八条赛道，分布在美国、欧洲及亚洲三块大陆之上，在这些道路上驰骋时玩家可以看到随着时间和地点变化而生成的不同景色。游戏中提供的座驾都是名贵跑车，玩家要选择心仪的跑车并与其他驾驶者在赛道上进行对抗。在比赛中赢得的积分，能够用于解锁新的赛道、名车以及涂装。除了最基础的竞速模式外，游戏中还有挑战模式可供选择，而玩家之间还能够通过双人模式联机飙车。





磷光圣枪
光のランツェ

推荐度	Amzy	ACT	日版	2013年12月4日
B	1人	1000日元	全年龄	无对应周边

本作是一款动作射击类游戏，玩家控制的是代号为“圣枪”的人形少女兵器，这种新型兵器拥有飞行和格斗两种形态，战斗中可随时进行变身。飞行形态的速度出色，导弹可以进行多重锁定；格斗形态擅长近战攻击，但能量消耗较大。玩家需根据战况适时切换形态，用机枪、导弹、利刃等武器击溃敌人。故事模式共分为16个基本任务和4个分歧任务，过关时得到的资金还可用于在商店中购买部件，强化机体的各项性能。





逃脱冒险 恶梦的死神列车
脱出アドベンチャー恶梦の死神列车

推荐度	Arc System Works	AVG	日版	2013年12月4日
B	1人	800日元	全年龄	无对应周边

本作是由Arc System Works和Intense联手推出的融入了AVG要素的逃脱类游戏，让玩家可以同时体验到密室逃脱的解谜以及AVG的故事性。游戏的主人公多琪诺每天晚上都会做一个被困在列车里的噩梦，为了摆脱噩梦的困扰，多琪诺和朋友一起登上了小镇的都市传说中的“死神列车”，希望能在那里寻找到真相。游戏分为AVG、探索和分解·解谜三个部分，分解·解谜部分中玩家需要利用3DS的下屏解开各种谜题，设法从密室中脱出。





小玩偶公主 零食篇
リトルドールプリンセス ～おやつ编～

推荐度	Arc System Works	ETC	日版	2013年12月4日
B	1人	500日元	全年龄	无对应周边

“《小玩偶公主》系列”的另一款作品，游戏的目的和《料理篇》同样，玩偶公主需要通过做出各种好吃的东西和到访玩具屋的其他玩具交朋友，不过这次要做的东西从料理换成了点心，包括了曲奇饼、刨冰、华夫饼等等。迷你游戏的数量和《料理篇》一样为20个，不过由于点心制作方法上和料理不同，实际玩法有所区别，如和面、烘烤和使用刨冰机等都是前作所没有的，当制作出其他玩具想要的点心后，它们就会和公主成为朋友。





王的蓝图
王だぁランド!

推荐度	Poisoft	RPG	日版	2013年12月11日
A	1人	1000日元	12岁以上	对应断遁通信

本作其实是三个游戏的集合，玩家可以分别以勇者候补生、国王以及勇者三个身分参与到整个游戏中。三种模式相对独立但又有着密切联系，玩家可以先创建一名勇者候补生并对其进行培育，这个模式下不但可以打迷宫练级，还能触发剧情、收得同伴；培育好的勇者可以在国王模式里进行雇佣，还能在勇者模式里自由探险，与魔王进行巅峰对决。每个模式都有着非常丰富的要素，各模式之间的联动也丰富了游戏的玩法。





3D冲破火网Ⅱ
3D アフターバーナーⅡ

推荐度	SEGA	STG	日版	2013年12月18日
B	1人	800日元	全年龄	无对应周边

老牌体感射击杰作对应3D显示后登陆3DS，玩家要驾驶F-14雄猫战斗机，在敌国上空自由翱翔，执行目标破坏任务。F-14拥有Y键操控的机关炮和B键操作的限额追踪导弹，将光标移到特定目标上可对导弹精确制导。L键和R键分别对应战机的减速与加速，减速时更容易锁定敌机，加速时则能摆脱尾随的敌机和导弹。输入特定的指令可启用100发导弹的补给秘技，在第九关的演示画面下开始游戏则可更容易击坠背后出现的敌机。





暴走自行车DX2 银河
チャリ走DX2 ギャラクシー

推荐度	Spicysoft	ACT	日版	2013年12月18日
B	1人	600日元	全年龄	无对应周边

距前作发售一年后，小小自行车再次开始暴走，舞台也从地球进化到无垠的宇宙。本作并非一款运动类游戏，而是标准2D强制卷轴跑酷类ACT。游戏的舞台是以12星座为蓝本的宇宙行星，玩家依然要驾驶着自行车穿越凹凸小道、山谷、飞跃绝壁。本作加入了成倍的全新变形道具，能让自行车变成钻破巨岩的钻头形态、或是高高跳起的青蛙形态。关卡机关也焕然一新。另外本作还加入了网络排位系统，让玩家挑战自身的极限。





剑士闯魔城

SWORDS & DARKNESS

推荐度	Arc System Works	A·RPG	日版	2013年12月18日
A	1人	900日元	12岁以上	无对应周边

本作是一款2D横向卷轴类ACT。玩家要操作王国的骑士在被诅咒的城堡中进行探索，打倒被憎恨和力量所支配的国王来恢复王国的和平。击倒敌人可以获得经验值以提升等级，还能得到用于提升能力的SP点数以及购买装备和道具的金钱。除了练级和强化装备外，角色还能掌握丰富多彩的指令必杀技来增强实力，在战斗中给予敌人更高的伤害。游戏有二周目的设定，敌人和BOSS的实力都会加强，供玩家更进一步地挑战。




大合奏！乐队兄弟P合奏专用软件

大合奏！バンドブラザーズP 合奏专用ソフト

推荐度	Nintendo	ETC	日版	2013年12月19日
A	2－10人	免费	全年龄	无对应周边

本软件是为没有购入《大合奏！乐队兄弟P》的玩家所准备的联机专用软件。只要身边有一位拥有游戏本体的玩家，就可以通过这个软件在本地联机模式进行合奏了。游戏本体支持最多10人的联机合奏，玩家在安装了此软件后就可以在吉他、贝斯、架子鼓等乐器中进行自由选择并开始合奏。虽然本软件有不能使用“演唱模式”等诸多的限制，但可在同等的操作性和音质下尽享合奏的乐趣，也算是充分体现了游戏本身的精髓。




口袋妖怪银行

ポケモンバンク

推荐度	Pokemon	ETC	日版	2013年12月25日
A	1人	500日元（年费）	全年龄	无对应周边

本作是一款和《口袋妖怪X·Y》联动的工具软件，《口袋妖怪银行》相当于官方的精灵箱，玩家可以将自己游戏中的精灵传到软件内置的箱子中。本软件中共有100个箱子，每个箱子可以装入30只精灵，也就是说玩家最多可储存3000只精灵。在系列以往的作品中，玩家如果想要在两张游戏中转移精灵的话，必需有两台主机，并且每次只能进行单只的交换。但有了《口袋妖怪银行》，玩家们就可以利用一台主机轻松地进行大量精灵的移动。

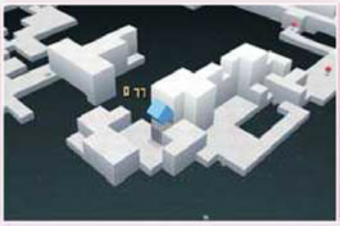



边缘方块

EDGE

推荐度	Two Tribes Publishing	PUZ	美版	2013年12月26日
B	1人	1.99美元	全年龄	无对应周边

本作是一款十分有趣的空间几何类益智游戏。虽然从画面和操作上看十分简单，但玩家除了要通过翻动立方体，使其跨越重重障碍和机关并顺利达到终点外，还需要在途中尽量多地吃下全部的彩色小方块，才能获得高评价。若是找到捷径的话可以大大节省通关时间，因此本作十分考验玩家的耐力和思维能力，也具有一定的难度。本作中包含超过100关卡，个别的关卡在机关的设计上也十分巧妙，解谜成功后能让玩家回味无穷。




硬派平台机器人 丘比特

Cubit The Hardcore Platformer Robot

推荐度	CoderChild	ACT	美版	2013年12月26日
B	1人	2.99美元	全年龄	无对应周边

本作的玩法相当容易上手：小机器人丘比特会自动向前进，玩家要跟着音乐的节奏，通过按键来控制机器跳跃，避开障碍物和敌人，从一个平台跳到另一个平台上直到终点。每个关卡都有3个终点，下屏幕的地图会显示道路的分歧，至于走哪条路线全凭玩家自由选择。虽然操作很简单，不过实际玩起来如同本作的标题一般十分硬派，而通关后还会出现难度更高的硬派模式，还有内含24个挑战的成就系统在等着玩家。




漫画工房

コミック工房

推荐度	Collavier	ETC	日版	2014年1月15日
A	1人	800日元	全年龄	无对应周边

使用本款软件玩家可以在3DS上自由地进行漫画作品的创作。软件中包含画漫画的各种基本功能，例如分镜，打草稿、描线、贴网点，上色以及填写台词等都一应俱全。漫画制作完成之后可选择阅览专用模式，制作完成的漫画可以在此模式下利用名称检索进行搜索并阅览。本软件最多可存放80本漫画，每本有80页的容量。除此之外制作好的JPG图片可在SD卡中转成DCIM图片进行保存，并上传至电脑打印出来。




解谜向前冲 谜题城堡

といてすすんで！なぞときキャッスル

推荐度	Arc System Works	ACT	日版	2014年1月29日
B	1人	500日元	全年龄	无对应周边

本作的主人公是一个叫作拉比的兔子玩偶和一个叫作马克的小熊玩偶，他们俩都希望有一天自己能发挥玩偶的作用——和人类的小孩一起生活，某天他们收到了王子的信，信上说只要能到达森林中城堡的顶端，他们的愿望便可以实现，于是两个玩偶携手展开了冒险。游戏中玩家需要交互操作拉比和马克，通过协力来解除城堡里的谜题，以到达城堡的顶端，流程的关卡共有60个，每个关卡都有着各种各样的谜题等着玩家去解决。




难攻不落三国传 吴与大河卫士

难攻不落三国传～呉と大河の卫者～

推荐度	Klon	RTS	日版	2013年1月29日
B	1人	500日元	12岁以上	无对应周边

本作是以平行世界中的三国时代为舞台而展开的一款塔防游戏，以《蜀与时之铜雀》中登场的孙权军为主视角。武将的女体化依然是重大卖点，吕蒙、陆逊等吴国知名将领均化身为萌妹，玩家要作为一名军师，在战场配置士兵与武将，击退沿特定路线进攻而来的敌军，守卫自己的据点。除武将外拥有6个兵种，配置单位需消耗兵粮，打倒敌人或开始战斗前均可获得。战斗包含强化士兵的阵型、瞬间扭转局面的计略等要素，颇具策略性。




难攻不落三国传 魏与连绵战线

难攻不落三国传～魏と大いなる战线～

推荐度	Klon	RTS	日版	2013年1月29日
B	1人	500日元	12岁以上	无对应周边

以魏国为主视点展开的系列新作，供玩家体验截然不同的剧情，玩法与蜀篇和吴篇一样是沿特定地形配置单位的塔防游戏。性别转换的角色们在关卡之间会插入有趣对话，个性得以良好展现。每个武将均拥有各自的阵型，加强其效果范围内的士兵的作战能力，效果范围在不同地形下会有增幅或缩水。配置的武将发动计略时会出现特写，计略效果多样，如曹操的计略可提升全军攻击力，司马懿的连环计则能降低敌军全军的行进速度。




文字谜题 言灵师

文字パズル　ことだまーる★

推荐度	Silverstar Japan	PUZ	日版	2013年1月29日
C	1人	500日元	全年龄	无对应周边

以日语词汇为主题的消除类游戏，故对玩家的外语水平有一定要求，玩法是通过调换假名泡泡的位置，让3个以上的假名组成有意义的日语词以完成消除。故事模式下两名主人公以成为世界最强言灵师的“言灵王”为目标而展开冒险，此外还有纯粹享受消除乐趣的无限模式，无限模式对应网络排名，所有玩家均可互相竞赛得分。一次组合出大量词汇能形成连锁，对敌人造成巨大妨害，游戏难度分为三等，玩家可根据自身实力选择。




皇城威光3D

Castle Clout 3D

推荐度	Teyon	PUZ	美版	2014年1月30日
C	1～4人	4.99美元	10岁以上	对应分享游戏

本作的玩法类似《愤怒的小鸟》，不过背景设定更加厚重。玩家率领着自己的大军攻打敌国，而攻城利器就是威力巨大的投石器，将对方的城塞彻底轰垮便算胜利。游戏中共有16种弹药可选，其中一些带有火炎、雷电、冰冻等不同属性，选择合适的弹药、找到最佳的角度发射，就能给敌城造成巨大的伤害。此外本作还对应分享游戏功能，支持最多4名玩家组队对战，玩家可以自由搭建自己的城池，然后相互攻击，直到一方取胜。




荒野老城DX

Retro City Rampage: DX

推荐度	Vblank Entertainment	ACT	美版	2014年2月6日
S	1人	9.99美元	13岁以上	无对应周边

《荒野老城》以点阵风格的怀旧画面展现了一个庞大的开放世界，游戏中包含超过200种角色定制部件、25种武器、50种载具，主角可以自由展开各种行动，打斗、射击，甚至偷车、抢劫等，故本作也被玩家们戏称为是8-Bit版的《GTA》。故事模式包含60个任务，而街机模式则设置了40种挑战。游戏中的一些细节要素向《马里奥》、《生化尖兵》等经典作品致敬。《DX》在原作的基础上进行了修正，令游戏性和平衡性更加出色。




上海3D

上海3D

推荐度 C	Arc System Works	PUZ	日版	2014年2月12日
	1人	500日元	全年龄	无对应周边

经典消除类休闲游戏《上海》再度登陆3DS平台。游戏的玩法很简单，玩家需要从堆好的牌山中，将相同的牌两两消除，最终能消除所有的牌即可获得最终的胜利，简单来说就是3D版的《连连看》。传统的“《上海》系列”作品都是以麻将牌为主题，然而在本次的《上海3D》中，除了有以麻将为蓝本的牌山外，更是收录了动物、扑克、鬼怪等各种主题的牌山，带给玩家不一样的感觉，一定程度上避免了长期游戏造成的视觉疲劳。





钢铁潜水员 潜艇战争

STEELDIVER SUBWARS

推荐度 S	Nintendo	ACT	日版	2014年2月14日
	1~8人	1000日元	全年龄	无对应周边

将《钢铁潜水员》的第一人称部分单独拿出来做成一款游戏的作品，特色在于3DS的下屏模拟的是潜艇的操作面板，而上屏则模拟潜望镜，玩家需要通过上屏观察动向和下屏的操作，从而对敌人进行打击。除了一个人游玩的单人模式外，游戏还有支持最多8人联机的多人模式，通过局域网或因特网，可实现4对4的组队战。另外玩家还可对潜艇进行改装，能改装的部分包括了外观和能力，可以打造出极具个性的潜艇，在海中大展身手。





不朽之刃

AeternoBlade

推荐度 B	Corecell Technology	ACT	美版	2014年2月18日
	1人	14.99美元	10岁以上	无对应周边

黑暗迷雾领主派出大量恶魔血洗人类的村庄，女主角芙蕾娅是惟一的幸存者，她发誓为亲人和朋友报仇，从此踏上了无尽的复仇之旅。主角手中的魔法剑“不朽之刃”能够自由地操控时间，这也是本作系统的一大核心。类似《波斯王子 时之沙》，主角在HP耗尽身亡后可以通过消耗一定的魔力令时光倒流，重新挑战；也可以在场景中设置一个时光传送点，以瞬间移动通过机关陷阱；此外还可以发动时间静止，趁此机会对敌人展开猛攻。





电波少女素也

ラジルギでごじゃる！

推荐度 A	Klon	STG	日版	2014年2月19日
	1人	800日元	全年龄	无对应周边

本作是一款不断打倒来袭的敌人、誓死守卫体育仓库的防守型射击游戏。玩法规则很简单，只要在敌机到达屏幕下方前将其击破即可。主人公的座驾拥有多种攻击方式，其中射击分为散射型、X型和四周型三个类别，可根据战况随时进行切换；剑刃攻击分为普通攻击和强化攻击，用来对付近距离的敌机；保护网不但可灭敌以及保护自身安全，更可以增加电波信号，提升得分倍率。另外，本作还能跟《羽 重返伊甸之兽》联动开启新角色。





功夫兔

Kung Fu Rabbit

推荐度 B	Neko Entertainment	ACT	美版	2014年2月20日
	1人	4.99美元	全年龄	无对应周边

去年登录PSN和手机等平台的《功夫兔》终于转战3DS，玩家扮演一只身手了得的兔子，为解救被外星人掳走的弟子而展开战斗。游戏中有不少中国元素，场景设计和音乐风格都颇具韵味。本作共有80个关卡，难度逐级提升，后期的不少关卡都要求玩家熟练运用攀爬、蹬墙跳等操作才能顺利过关。每关还有3个普通萝卜与1个金色萝卜需要收集，萝卜可用于交换口罩、钩爪等强化道具，也能直接解锁全新的冒险世界。





密室逃脱 未被治愈的温泉篇

SIMPLE DLシリーズ Vol.24 THE 密室からの脱出~癒されない温泉编~

推荐度 B	D3 Publisher	AVG	日版	2014年2月26日
	1人	500日元	全年龄	无对应周边

“《密室逃脱》系列”是D3 Publisher的发家法宝。作为一款为广大玩家所熟悉的密室逃脱类游戏，舞台从之前的快餐店、学校、豪华宅邸、旅游胜地等场所移到了治愈人心的温泉旅馆。在本作中玩家依旧需要在各种各样的封闭场景中破解谜题，并找到逃脱的方法。游戏的谜题多集中在玩家所熟悉的温泉设施中，比如用来淋浴的花洒、出售饮品的自动贩卖机等，无论是新玩家还是老玩家都能在本作中享受到解谜的乐趣。





3DS 游戏最强年鉴

本年鉴收录了 2013 年 9 月 ~ 2014 年 2 月期间发售的各版本 3DS 游戏共 56 款。由于有些游戏发售过不同地区的版本，为避免重复，本年鉴中仅收录该游戏最先发售之版本的信息，而该游戏其他地区版本的发售时间则会在信息栏的“备注”一栏中注明。每个游戏的相关信息中除了该游戏的推荐度外，还包括了画面、音乐、系统和耐玩度四个方面的评价。

年鉴说明

游戏中文译名

游戏原名

推荐度
代表该游戏的推荐程度，满分为 10 分

依次为：游戏发行厂商、游戏类型、类型关键词、该游戏的地区版本、游戏发售日、游戏人数、游戏售价

该游戏的推荐玩家年龄、对应周边情况、该游戏的其他地区版本发售时间

游戏封面

游戏介绍
用 250 字左右的篇幅来介绍游戏

游戏实际画面

游戏分项评分

星之卡比 三重华丽

星のカービィ トリプルデラックス

推荐度 10

Nintendo	ACT	动作	日版	2014 年 1 月 11 日	1 ~ 4 人	4800 日元
全年龄	对应邂逅通信 / 分享游戏		备注：无			



本作为正统的“《星之卡比》系列”续作，不能变成毛线又无法分裂的卡比得干回老本行，吸入敌人并复制其能力来通关。新增了 4 种能力后，卡比可以复制的能力多达 24 种，每一种都有着独特的技能和作用，没有绝对的强弱。游戏中还加入了“大爆炸卡比”这种新形态，此形态下的卡比跟普通卡比一样只会吸，但是特别能吸！无论是物品还是敌人，乃至关卡里的机关，甚至 BOSS 都可以一口吞入，十分痛快。剧情模式下的关卡难度并不高，但是要解开机关获得收集要素就需要玩家眼明手快了。除剧情模式外，游戏还备有 5 个分量十足的小游戏，每一个都足以谋杀玩家大量的时间。





画面　音乐　系统　耐玩度

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

简写	类型	简写	类型
ACT	动作游戏	PUZ	益智游戏
A · RPG	动作角色扮演游戏	RAC	竞速游戏
AVG	文字冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A · AVG	动作冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟 / 战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S · RPG	战略角色扮演游戏
FTG	格斗游戏	SPG	体育游戏
TPS	第三人称视点射击游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

索引

冬宫哥特 3D 混合版 沃尔姆·扎基尔与暗之仪式

Fast & Furious: Showdown

推荐度 **7**

Starfish-Sd	RPG	角色扮演·迷宫探索	日版	2013年9月5日	1人	6090日元
12岁以上	无对应周边			备注：无		



本作是在PSP平台推出的前作的加强版，除了新增剧情和完善了怪物、道具图鉴之外，还结合3DS双屏的特性做出了一些改进，例如将敌我双方的魔法攻击分屏显示等等。前作令人诟病的迷宫画面偏暗的问题也 得到了明显的改善，角色死亡时会强制增加年龄、查看地图时会消耗地图这些前作中比较核心向的设定，在本作的系统设定中可以自由选择是否开启。游戏中新增了两个种族，打造角色时可以选择的种族数量增加到了12种，搭配上16种不同的职业，可以制造出丰富多彩的角色队伍。角色头像除了可以使用系统自带的之外，也可以像前作一样通过摄像头进行拍摄，给角色增添鲜明的个性。





画面	■■■■□	系统	■■■■□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■■□

怪物猎人 4

モンスタ－ハンタ－4

推荐度 **10**

Capcom	ACT	动作·狩猎	日版	2013年9月14日	1～4人	5990日元
15岁以上	对应邂逅通信 / 扩张滑杆			备注：2013年12月14日（韩版）		



狩猎动作游戏“《怪物猎人》系列”的最新续作，在前作的基础上取消了海战，加入高低差要素，玩家可利用地形的高度差与怪物展开攻防。同时高低差也衍生出了跳跃攻击和乘骑攻击等新动作，令狩猎更加多元化。武器种类除了保留了之前的12种武器之外，这次还新增了操虫棍和蓄能斧两种新武器，其中操虫棍能操纵猎虫吸取体液强化自身，并且无需借助高低差就能发动跳跃攻击，而蓄能斧则和斩击斧类似，能在剑和斧之间自由变形，并能利用储蓄的能量发动强力攻击。怪物方面除了黑蚀龙、影蜘蛛等大量的新怪物外，桃毛兽、钢龙、麒麟等旧怪物也在新的舞台重现身姿。





画面	■■■■□	系统	■■■■■
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■■

虫奉行

ムシブギョ－

推荐度 **6**

NBGI	A·RPG	动作角色扮演	日版	2013年9月19日	1人	5980日元
12岁以上	无对应周边			备注：无		



本作紧随动画版结局推出，在物语模式中玩家可以体验到动画版的完整剧情，甚至还可以操纵原作角色再现动画中未曾出现的情节。初期玩家要以血肉之躯迎战身形庞大的虫子，体验狩猎的快感；后期则由身手敏捷的虫人作为对手，尽享巅峰对决的乐趣。游戏中设有挑战模式，该模式下有100个任务，任务目标包括限时生还、全灭敌人、达成指定连击数等，考验玩家对角色的熟练程度。挑战模式中可以自由选择操作角色，操纵虫人向人类发起进攻，或者同伴之间进行对决，都可以由玩家实现。完成任务可以挣得“投书”，用来购买原作设定集、声优音效等粉丝向福利。





画面	■■□□□	系统	■■■□□
音乐	■■□□□	耐玩度	■■■□□

三国志

三国志

推荐度 **7**

Koei Tecmo Games	SLG	模拟·战略	日版	2013年9月19日	1人	5040日元
全年龄	对应无意识通信			备注：无		



本作以《三国志Ⅴ》为基础，内政部分非常简洁，让玩家能将更多的精力投入到战争中。“阵型”是5代战斗的一大核心，不同阵型拥有各异的特性，3DS版在原作12种阵型的基础上又追加了4种新阵型，其中的八卦阵尤为强力。《三国志DS3》中全新的武将特殊能力以及“英雄战斗之路”模式也都保留了下来，玩家可以在27个剧本中展开厮杀，追求高评价。此外，本作还大幅扩充了武将人数，追加“超级”难度，并引入了势力编辑和都市编辑等《PK版》才有的机能。全新的“名君冠军道场模式”则提供不同的目标供玩家挑战，评分对应网络排行，官方还通过无意识通信追加了6弹免费的挑战。





画面	■■■□□	系统	■■■■□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■□

信长之野望

信长の野望

推荐度 7

Koei Tecmo Games	SLG	模拟・战略	日版	2013 年 9 月 19 日	1 人	5040 日元
全年龄	对应邂逅通信 / 无意识通信		备注：无			



以系列第 4 作《武将风云录》为蓝本，沿用《信长之野望 DS2》中“群雄争霸”等新要素的重制版，武将数量接近 800 人，可选剧本则增加为 10 个，并且引入了史实武将编辑功能。原作的主题是“文化”和“技术”，文化影响金钱收入、商业价值的上限以及武将教育的效率等，需通过茶会等指令才能提升；技术则通过技术开发指令提升，惟有累积一定的技术力才能进行金矿开采、铁炮和铁甲船的制造等。本作发售时正值系列 30 周年纪念，如织田信长、武田信玄等人气武将都有系列各代的头像可选，官方还通过无意识通信免费提供了 3 弹《创造》的头像。玩家作成的原创武将能利用邂逅通信交换。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■■□ 耐玩度 ■■■■□

园艺妈妈 妈妈与森林的伙伴们

ガ－デニングママ：ママと森のなかまたち

推荐度 5

Office Create	SLG	模拟・育成	日版	2013 年 9 月 26 日	1 人	5040 日元
全年龄	对应无意识通信		备注：无			



本作中玩家需要在庭院中种植花、蔬菜和水果等植物，并给庭院装饰喷泉、座椅等设施，打造属于自己的庭院。玩家每天都会在游戏中收到外婆和朋友寄来的求助信，完成迷你游戏解决掉任务后会得到种子作为奖励，通过精心栽培这些种子可以收获到各种各样的果实。有时森林中经营店铺的动物们还会出现在主人公面前寻求帮助，将果实交给它们并协助其赢得更多的顾客的话不仅可以推动森林的发展，还可以得到装饰庭院的道具，并且通过无意识通信玩家们更可获得从动物那里无法得到的珍稀道具。随着游戏的推进动物的种类会越来越多，森林也会变得越发热闹。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

SPEC 干

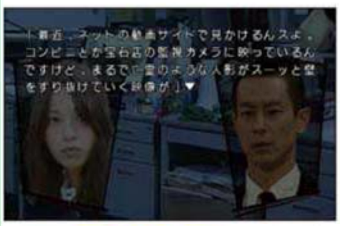
SPEC ～干～

推荐度 6

NBGI	AVG	文字冒险	日版	2013 年 10 月 3 日	1 人	6300 日元
12 岁以上	无对应周边		备注：无			



知名日剧的游戏化作品，玩家要跟随两位主人公——气质颓废但写得一手好字的高智商天才当麻纱绫，和体术精湛、热血严谨的濑文焚流的视角体验原创的外传，剧情被设定在第四话和第五话之间，剧本和导演均有原作人马担当。游戏画面采用真人与实景的实拍画面，玩家可像阅读音响小说一般通过文字体验新一轮超能力者之间的明争暗斗。解明事件的真相需要玩家游玩一些复古风格的游戏，玩家在推进剧情的过程中将面对不同选项，根据选择使得后续发展产生变化。流程按照话数推进，沿袭了原作一贯的搞笑与严肃并重的风格，对原作世界观作了进一步补充。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

口袋妖怪 X・Y

ポケットモンスタ－X・Y

推荐度 10

Pokemon/Gamefreak	RPG	角色扮演・收集育成	日版	2013 年 10 月 12 日	1 人	4800 日元
全年龄	对应邂逅通信 / 无意识通信		备注：全球同日发售			



“《口袋妖怪》系列”第六代作品的起始之作，舞台为美丽的卡洛斯地区，众多全新的与熟悉的口袋妖怪在冒险中与玩家邂逅，作为精灵训练师的主角不仅一路上需要靠收集育成口袋妖怪来强化自己的队伍，还要挑战沿途的训练师、道馆馆主，解决燃烧团事件，最终战胜联盟的四天王和冠军，成为地区新的冠军。除了一周目，二周目还有收集神兽、百变侦探等各种剧情。由于系统的改良，使得本作获得高个体精灵、打努力值等的效率都得以大大提升，因此通关后可以做的事情非常多。而利用《口袋妖怪银行》附带的《口袋转移》软件，还可以把第五代作品中的精灵传到《X・Y》中。





画面 ■■■■■ 系统 ■■■■■
音乐 ■■■■■ 耐玩度 ■■■■■

家乡物语

HomeTown Story

推荐度 5

Natsum	SLG	模拟·经营	美版	2013年10月17日	1人	39.99美元
全年龄	无对应周边			备注：2013年12月12日（日版）		



本作主要讲述主人公被一封信召唤后回到乡间经营小店的故事。在游戏中玩家不仅可以利用赚取的钱来扩大店面，还可以按照自己的喜好选择店内墙纸和货架的纹样，打造专属于自己的小店。村中也住着许多个性丰富的村民，与他们对话可触发剧情事件。本作中共计收录了500多个事件，并且主人公还可以与部分村民达成感情结局。主人公的性别、肤色、表情、发型、发色、眼睛颜色和服装都可以由玩家自定义，随着剧情的推进玩家还可以解锁更多的服装。在主人公的房间中可以查看店铺的营业额和销售情况，利用搜索村民的“放大镜”和瞬移的“精灵之笛”等道具也可提高游戏效率。





画面 ■■■□□　系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

战斗中 传说之忍与生存战斗

战斗中 传说の忍とサバイバルバトル!

推荐度 7

NBGI	ACT	动作	日版	2013年10月17日	1－6人	4980日元
全年龄	无对应周边			备注：无		



在人气节目《逃走中》游戏化后，其衍生节目《战斗中》化身为动作游戏登陆3DS。游戏版的规则和节目一样，玩家在一个大区域里进行生存战，大家彼此之间都是对手，如能用自己的“战斗球”将其他玩家击破，就能夺走他身上的奖金，而被击破的就相当于被淘汰，直到淘汰到最后一个人就算胜出，从而获得所有的奖金。另外，节目中为观众所熟知的战斗机器人“忍者”也会在出现游戏中，玩家可以通过购买或完成指定任务的方式获得它，忍者会和玩家共同进退，一起击破对手，是玩家的强力助手，获得它的玩家的胜出机会也会大大增加，另外游戏中还有原创的女忍者登场。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

索尼克 失落世界

Sonic: Lost World

推荐度 7

SEGA	ACT	动作	欧版	2013年10月18日	1人	21.99欧元
全年龄	无对应周边	备注：2013年10月19日（澳版）/2013年10月24日（日版）/2013年10月29日（美版）				



音速刺猬在3D场景中展开新一轮的狂奔冒险，本作与Wii U跨平台，沿袭《索尼克大冒险》地采用立体场景，拥有掌机上大多2D横版《索尼克》不具备的要素。蛋头博士接二连三地掳走岛上的动物，索尼克和特尔斯为了拯救它们来到梦幻的“失落世界”。这个世界里不仅拥有火山、丛林、大海、沙漠、冰原等复杂地形以及分布于之上的凶险机关，还生活着荒暴的战斗民族，其中最强的蛋头六鬼众是玩家需要攻克的障碍。继承自《色彩》的精灵色彩力量可让索尼克身怀多种绝技，包括滞空、激光攻击、分解敌人、钻地等，丰富的解谜亦大幅提升游戏乐趣。





画面 ■■■□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

纸盒战机大战

ダンボ－ル战机ウォ－ズ

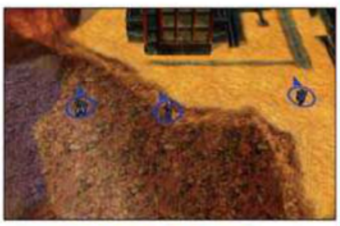
推荐度 7

Level-5	S·RPG	战略角色扮演	日版	2013年10月31日	1－6人	4980日元
全年龄	对应邂逅通信			备注：无		



本作的故事发生在《纸盒战机W》的4年之后，游戏的主舞台为集结了大量实力高超的LBX选手的名校“神威大门统合学园”。作为“《纸盒战机》系列”最新作品，和以往作品不同的是本次的游戏类型变成了策略类，玩家作为学园的一员，被卷入模拟世界大战的战场，要带领自己所属的国家在战场中脱颖而出，获得最终的胜利。由于身处瞬息万变的战场，玩家不但需要拥有丰富的作战经验，还要在战场上夺旗掠地培养大局观，将策略性和动作要素相结合，准确下达命令的同时也要积极战斗打倒关键的敌人以保证作战的成功。战场外则可以招募其他国家的王牌队员来增强自己军队的实力。





画面 ■■■□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

J 传奇列传

バンダイナムコゲームス PRESENTS J レジェンド列伝

推荐度 5

NBGI	ETC	其他	日版	2013 年 11 月 7 日	1 人	4980 日元
全年龄	无对应周边	备注：无				



令人无比怀念的《JUMP》漫画角色游戏在 3DS 平台上复活！本作的类型为怀旧游戏合集，收录了从 FC 时代起、至 SFC 时代的共 9 款知名《JUMP》漫画角色游戏。来自FC平台上的作品有：《龙珠 神龙之谜》、《圣斗士星矢 黄金传说》、《圣斗士星矢 黄金传说 完结篇》、《龙珠 大魔王复活》、《魁！男塾 疾风一号生》和《龙珠 Z 强袭赛亚人》。来自 SFC 平台上的作品有：《龙珠 Z 超武斗传 2》、《幽游白书》和《冲！冲！恶魔君 3》。画面保留了当时的风格，包括广为流传的“秘技”也全部忠实再现。每个游戏还新增了针对难点解说的提示功能，以及游戏共用的中断存档功能。





画面 ■□□□□ 系统 ■□□□□
音乐 ■■□□□ 耐玩度 ■■■■■

角色宠物 创造养成角色小学校

キャラペット つくって！そだてて！

推荐度 4

Culture Brain	SLG	模拟·育成	日版	2013 年 11 月 7 日	1 人	5229 日元
全年龄	无对应周边	备注：无				



在本作中玩家需要一边指导宠物们学习各种技能并一边与其增进感情。虽然这些宠物看上去和普通的猫咪小狗差不多，但它们其实可以直立行走并使用人类的语言。因此玩家们不仅可在游戏中体验到宠物养成的乐趣，还可以与宠物们进行各种各样的互动交流共度快乐的校园时光。游戏中的宠物不仅种类丰富，每一只宠物也有着其独特的个性，并且随着游戏的推进也会触发关于宠物们的各种剧情事件。因此玩家们必须针对每一只宠物的个性为其制定专门的教育方针，这样才能增加它们的各项属性值。除此之外，还要应对各种各样的突发状况并最终引导它们从宠物学校顺利毕业。





画面 ■■■□□ 系统 ■■□□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

救世之吻

エクステトラ

推荐度 7

Furyu	RPG	角色扮演	日版	2013 年 11 月 7 日	1 人	6279 日元
12 岁以上	无对应周边	备注：无				



以突如其来与东京融合的异世界“阿美吉亚”为舞台，高中生谅真成为了被选中的“救世主”，展开拯救两个世界的冒险故事。游戏是选择区域探索迷宫的类型，主人公谅真要寻找同样坠入异世界的同伴，并以亲吻让他们作为“救世主骑士”觉醒，一起并肩战斗。在据点村子里可以收集情报和休息，在特定时机与特定角色对话就能发展剧情，开启新的可探索迷宫。战斗为指令选择型的 4 人队伍战，除了通常的战斗指令外，还能通过亲吻，令同伴爆发出强大的“救世之技”。武器和饰品可以赋予技能，技能可以在魔法店购买或是击倒敌人获得，让战术层面变得更加广阔。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■□□□

拓麻歌子 青春的梦幻学校

たまごっち！せーしゅんのドリームスクール

推荐度 5

NGBI	ETC	其他	日版	2013 年 11 月 7 日	1 人	4980 日元
全年龄	对应邂逅通信	备注：无				



游戏的舞台是一个充满了梦想气息的“梦之镇”，电子宠物们以成为第一名的梦想家为目标在梦幻学校中过着愉快的校园生活。本作的内容十分丰富，不仅有多达 100 多名登场人物，更有多款不同内容的迷你游戏。比如在机器科的流水线上进行机器人组装，操作它们进行跨越障碍物的比赛、在艺能科按照画面提示用触控笔操控角色跳舞、用滑杆和触控笔在美容科给角色快速卸妆、以及在音乐科根据指示点击乐器图标进行乐队合奏等等。除此之外，课外社团“拓麻部”中也有许多其他新颖的迷你游戏在等待着玩家。个性丰富和造型可爱的角色以及动感十足的音乐也为游戏塑造了一个轻松的氛围。





画面 ■■■□□ 系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□ 耐玩度 ■■■□□

重装机兵 4 月光歌姬

メタルマックス 4 月光のディ－ヴァ

推荐度 9

角川 Games	RPG	角色扮演	日版	2013 年 11 月 7 日	1 人	6980 日元
15 岁以上	无对应周边			备注：无		



老牌 RPG 系列转战次世代掌机平台后全面进化的正统续作，由原班人马打造，在保留核心要素和玩法的同时追加了一些新元素——画面完全 3D 化、首次引入角色语音和过场动画。系统方面没有进行大刀阔斧的改动，只做出了一些细节调整：战车改造可在双引擎、双 C 装置或 6 炮孔中自由取舍，C 装置最多可以改造出 3 种特性；增加 2 种新职业，但废弃了《2R》的副职业系统，改为用 BP 点数强化职业技能，部分技能也可以通过特殊装置调整，供玩家更有针对性地培养角色；武器追加“射程”概念，并取消了特殊弹。游戏自发售起推出了大量的 DLC，涵盖角色、战车、BOSS、道具、服装 5 大方面，价格也不菲。





画面 ■■■■□　系统 ■■■■□

音乐 ■■■■■　耐玩度 ■■■■■

大合奏 兄弟乐队 P

大合奏！バンドブラザ－ズ P

推荐度 9

Nintendo	MUG	音乐	日版	2013 年 11 月 14 日	1 人	4571 日元
全年龄	对应无意识通信 / 分享游戏			备注：无		



以多个玩家合奏为卖点的“《大合奏》系列”的最新作，本作最大的变更就是游戏中最初的音乐只有4首，但玩家可以通过卡盒中的密码卡来获得能换到 100 首歌曲的 100 个番茄。此外还可以充值购买番茄来换购歌曲。官方接受玩家的作曲投稿，而且经常会上架新的歌曲。游戏中，无论是单机还是本地联机、网络联机，都最多支持 8 个玩家用 8 种乐器来合奏。本作的演奏方式包括新手向的触摸操作、经典的按键操作、吉他专门的拨弦操作以及鼓类乐器的击打操作。此外，还有广播电台供欣赏。另外本作虽然支持一卡多人联机，但没有该游戏的玩家也需要去 e 商店去下载免费的专用软件才可以玩。





画面 ■■■■□　系统 ■■■■■

音乐 ■■■■■　耐玩度 ■■■■■

徽章机器人 双人战 甲虫版 · 锹形虫版

メダロット DUAL カブト Ver. · クワガタ Ver.

推荐度 7

Rocket Company	ACT	动作	日版	2013 年 11 月 14 日	1 - 4 人	6090 日元
全年龄	对应邂逅通信			备注：无		



本作是“《徽章机器人》系列”最新作品，该系列的特色是机器人的形态均以模仿昆虫的形态来呈现。两个版本中除了登场的机器人种类有所差异外并无太大区别。作为系列最新作，本作与之前作品的最大区别在于由 RPG 变为了 ACT。游戏流程以任务制推进剧情，玩家需要操控机器人挑战多达 120 个以上的任务。操作方面非常简单，A、B、X、Y 分别对应头部、双腕和脚部的操作，即使是不擅长 ACT 的玩家也能轻松上手。换装也是游戏的一大特色，玩家可根据自己的喜好以及地形、敌人的不同来自定义装备，让游戏更具战略性。另外，本作还支持联机游戏，最大支持线下 4 人联机与朋友同乐。





画面 ■■■■□　系统 ■■■□□

音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

模特儿 时尚甄选 梦想少女

モデル☆おしゃれオ－ディション ドリ－ムガ－ル

推荐度 6

Alchemist	SLG	模拟 · 育成	日版	2013 年 11 月 14 日	1 人	5980 日元
全年龄	对应邂逅通信 / 无意识通信 /AR 卡片			备注：无		



在游戏中玩家扮演的是新人模特，并以成为高人气的超级模特为游戏目标。在游戏初期需要按照出版社制定的主题搭配好服饰为杂志拍摄照片，或者穿自己选择的服饰走秀。随着剧情的推进就可以开始拍摄广告，在电视台出演综艺节目，并作为女演员出道。在游戏中玩家还可以亲自设计连衣裙、长靴等 20 多种服饰，然后在自己的店面中进行销售。本作共有 5000 种以上的道具，因此玩家可以将角色按照自己的喜好随意进行打扮。与游戏中的角色互动也可触发恋爱和友情的剧情事件，对话的内容、玩家角色人气排名以及从事的工作类型都会影响结局，共达 50 多种的结局也让本作更具耐玩性。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□

音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■■□

世界足球 胜利十一人 2014

ワールドサッカーウイニングイレブン 2014

推荐度 6

Konami	SPG	体育・足球	日版	2013 年 11 月 14 日	1 ~ 2 人	4980 日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			



一年一度的《WE》，球员资料全面与 2013 年夏季转会同步，另外值得一提的是日本国家队以及部分知名球星的建模也有所强化。游戏在玩法方面并没有太大的改变，除了传统的按键操作外，玩家还可以通过点击、划动等触屏操作，轻松地控制球员做出传球、射门甚至是假动作过人等动作，预设战术也可以快速地切换。模式方面包含系列玩家熟悉的大师联赛、一球成名、欧洲冠军联赛和南美解放者杯等传统模式。通过互联网可进行自由对战以及好友对战，随着玩家战绩的提升，网络等级也会逐渐提高。玩家还可利用邂逅通信，与其他人交换自己亲手打造的大师联赛球队资料。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■■□

星霜的亚马逊女战士

星霜のアマゾネス

推荐度 8

Arc System Works	RPG	角色扮演	日版	2013 年 11 月 14 日	1 人	6090 日元
17 岁以上	无对应周边		备注：无			



无节操卖肉百合题材的迷宫探索类 RPG，主人公一行是被关押在监狱行星中的少女，为了从暗无天日的牢笼生活中解脱，她们展开了大胆的越狱计划，探索星球上的各处地点来寻找宇宙飞船，并结识志同道合的新同伴。迷宫里机关遍布，玩家需寻找特定的路线，在击破每个迷宫深处的 BOSS 的同时，不忘完成支线任务，收集解放角色技能的隐藏宝箱。根据执行指令的区别，角色每次行动会消耗一定的 AP 和电量，通过对 AP 和电量的合理计划，能让队伍全员发动最多 5 次的连携必杀技。每次令敌方少女臣服时，需要通过主人公的窥探能力获得其因子，以解禁更多隐藏要素。





画面 ■■■□□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

海贼王 无限世界 红

ワンピースアンリミテッドワールド R

推荐度 8

NBGI	A・AVG	动作冒险	日版	2013 年 11 月 21 日	1 ~ 4 人	5980 日元
12 岁以上	对应邂逅通信 /3DS 扩张滑杆		备注：无			



本作是操纵《海贼王》中的主人公一行"草帽一伙"的角色们展开冒险的 A・AVG。游戏跟随动漫的进度进入"新世界"篇，强化后的角色们将展现强大实力。游戏剧本为完全原创，中心角色为原作者尾田荣一郎老师亲自设计。玩家要与巨大的龙进行大迫力战斗，以及面对原作中的各个强敌。当然历代的人气角色也会登场。本作中"草帽一伙"以城镇作为据点，在冒险的途中钓鱼、捕虫、猎兽，享受自由自在的海贼生活。将冒险中获得的宝物带回城镇，还能让据点得到进一步发展。本作亦是系列初次对应线下 4 人联机游戏，玩家可以与同伴们一起冒险、协力战斗、乐趣成倍提升。





画面 ■■■■□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

料理妈妈 5

クッキングママ 5

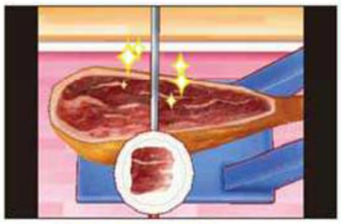
推荐度 6

Office Create	SLG	模拟・育成	日版	2013 年 11 月 21 日	1 人	5040 日元
全年龄	对应无意识通信		备注：无			



本作是一款用迷你游戏来完成料理制作的游戏，迷你游戏的操作全部用触控笔进行，即使玩家在进行迷你游戏的途中挑战失败，也会由游戏中的妈妈进行指正并可重新制作料理。在获得了珍稀的食谱后料理的种类也会变得更加丰富多彩起来，除此之外，在新要素"体验挑战模式"中，玩家需要作为妈妈的助手，完成担任汉堡肉店的店员、收获果实、学习知识等多种迷你游戏的挑战。在料理道场模式中，玩家可将制作完成的料理交给妈妈进行评价，成功制作料理并获得高评价后还可以推进游戏的进展。可爱的角色和轻快的音乐以及极易上手的操作都为本作制造了一种轻松治愈的氛围。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

偶像活动 我的两位公主

アイカツ！ 2人の my princess

推荐度 7

NBGI	SLG	模拟·育成	日版	2013年11月21日	1人	5480日元
全年龄	对应邂逅通信	备注：无				



本作是3DS版《偶像活动》的第二作，游戏中玩家要化身为偶像，以成为顶级偶像为目标，并且这次还可以作成两个角色并同时进行偶像活动。游戏分为磨练偶像的课程的和玩节奏游戏的甄选两个模式，在课程模式中，玩家需要以迷你游戏的方式进行舞蹈、签名和化妆等偶像必修项目，成功完成迷你游戏后可获得用来作成“偶像活动卡”的素材。用素材制作出“偶像活动卡”后可参加甄选，甄选是还原自街机框体的节奏游戏，收录的歌曲包括了动画和街机版的。当自己的角色得到充分成长后，还可以解禁特别模式，从而让两人组成偶像组合进行偶像活动。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■■□

马里奥聚会 岛屿漫游

Mario Party: Island Tour

推荐度 7

Nintendo	ETC	其他	美版	2013年11月22日	1～4人	39.99美元
全年龄	对应分享游戏	备注：2014年3月20日（日版）				



作为“《马里奥聚会》系列”的最新作，本作走的依旧是轻松、爽快的路线，在聚会同乐时是个不错的选择。游戏中收录了多种模式，其中单人模式里玩家需要在库巴塔里冒险，打倒每层乱入的BOSS，在塔顶与库巴进行对决。聚会模式的规则类似《大富翁》，通过投掷骰子来进行游戏，本作的聚会模式中收录了7种拥有不同规则的棋盘地图，给玩家的聚会冒险带来了更多变化。时间挑战模式中需要玩家在10分钟内循环玩数个游戏，不断提高分数挑战极限。丰富的迷你游戏的该系列的特色，本作中共收录了80种迷你游戏穿插在各大模式中，这些游戏利用了3DS的触屏、麦克风、AR卡片、重力感应等操作方式，玩法非常丰富。





画面 ■■■■□　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■□

塞尔达传说 众神的三角力量2

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds

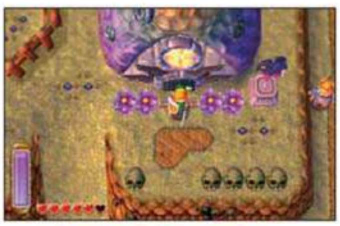
推荐度 8

Nintendo	A·RPG	动作角色扮演	美版	2013年11月22日	1人	39.99美元
全年龄	对应邂逅通信	备注：2013年12月26日（日版）				



本作是《众神的三角力量》时隔20年的续作，也是3DS上第一款原创《塞尔达》作品，一秒60帧的画面将带给玩家有史以来最流畅最快速的《塞尔达》。由于和前作是同样的舞台，老玩家可以在本作中见到很多熟悉的场景，经典的NPC和怪物们也以相似的造型等待着各位。冒险依然是在两个不同的世界展开，利用本作新增的关键能力“壁画”，主人公可以进入墙壁并通过裂缝在两个世界间穿梭。“道具出租系统”则是本作另一大创举，在游戏初期玩家便可以入手所有解谜会用到的关键道具，不仅在战斗中可以随意使用，还可以由玩家自己决定攻略迷宫的顺序，自由度可谓是系列最高。





画面 ■■■■■　系统 ■■■■□
音乐 ■■■■■　耐玩度 ■■■■□

初音未来 未来计划2

初音ミク Project mirai 2

推荐度 8

SEGA	MUG	音乐	日版	2013年11月28日	1人	6279日元
全年龄	对应邂逅通信/无意识通信	备注：无				



粘土人造型的初音游戏续作，从外观和游戏方式均焕然一新，相比前作变为更纯粹的MUG。根据玩家的游戏风格，厂商准备了触控笔和按键操作的两种模式，系统可自由设定屏幕上的按键颜色、连击时音效的开关和按键音。各难度与模式下的游戏谱面均不相同，在收录前作全部歌曲的同时，另行追加26首新歌，曲目总数翻倍。所有的Vocaloid名曲均全程收录，酝酿出完整而独特的世界观。本作的换装系统大幅强化，不仅能更替粘土人系列中各产品的身体部分，还能自由变换各部位颜色。在“我的房间”中，初音等歌手会做出各式可爱的动作，逗玩家一笑。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

假面骑士 旅行者战记

假面ライダー－トラベラ－ズ战记

推荐度 **7**

NBGI	A·AVG	动作冒险	日版	2013 年 11 月 28 日	1 人	5480 日元
全年龄	无对应周边			备注：无		



《假面骑士》游戏版的最新作，游戏主角是 2013 年 10 月开始播出的系列最新作《假面骑士 铠武》中的假面骑士铠武，并且除了铠武外，《假面骑士 W》、《假面骑士 OOO》、《假面骑士 Fourze》、《假面骑士 Wizard》中的骑士也会一一登场。游戏的舞台为前面提到的四部旧作品中的世界，玩家要和骑士一起在街上巡逻，解决各种危机。游戏的操作非常直观，使用简单的操作就能使出强力的必杀技或连携攻击，给予敌人重创。骑士的变身画面也得到忠实还原，变身时 3DS 的下屏是变身腰带，通过和原作一样的操作，可以自由变身为不同形态以对应不同的战况。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

可爱节奏 彩虹演出 我的闪亮设计

プリティ－リズム・レインボ－ライブ・きらきらマイ☆デザイン

推荐度 **8**

Takara Tomy	MUG	音乐	日版	2013 年 11 月 28 日	1～2 人	5229 日元
全年龄	对应邂逅通信			备注：无		



街机版的《可爱节奏》终于登陆 3DS 平台。本作在街机版的基础上追加了全新的角色，故事剧情也焕然一新，与动画有着密不可分的联动。"可爱节奏秀"与"可爱节奏演出"模式保留，还追加了全新的"RUNWAY 对决"模式，让玩家能够通过 3DS 平台进行线下联机，体验轻快的全新感觉对战。新机能"私人服装设计"不仅能够设计出亮眼的服装搭配，还可以联动街机版的自创服饰，通过拍摄街机版服饰的 QR 码，将其直接运用至本作之中，比起同平台的前作来算得上革命性进化。利用邂逅通信还可以与同伴相互交换设计的服饰搭配，让自己的小公主更加闪耀。





画面 ■■■■□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■■■　耐玩度 ■■■□□

猫狗宠物商店

わんニャンペットショップ

推荐度 **7**

日本 Columbia	AVG	文字冒险	日版	2013 年 11 月 28 日	1 人	5040 日元
全年龄	对应邂逅通信			备注：无		



本作是《憧憬的女孩收藏》的第十作，这次玩家扮演是一名宠物店的店员，为了让小猫小狗都能尽快遇到自己的主人，每天都在努力工作着。宠物店的工作以照顾宠物为主，除了要给宠物洗澡和喂食，还要做一些收银和打扫的工作。系列丰富的自定义要素也保留下来，当有了自己的店后，可以对店面进行装饰，打造出具有自己风格的宠物店。到了休息日还可以外出购物以及去理发，享受装扮的乐趣。另外本作还可以和系列其他作品联动，当邂逅到系列的软件时，游戏中会追加新的道具。本作中收录的小猫小狗共有 30 种，店面装饰 130 种，服饰类道具 515 种，发型 85 种。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

美食的俘虏 终极求生

トリコ アルティメットサバイバル

推荐度 **7**

NBGI	ACT	动作·狩猎	日版	2013 年 11 月 28 日	1～4 人	5229 日元
全年龄	无对应周边			备注：无		



《美食的俘虏》再次推出 3DS 平台新作。游戏的舞台为能够同时体验四种季节的"四季岛"，以架空于原作的故事为背景，玩家可以操作原作中 10 人以上的人气角色，利用他们各自不同的特性战斗方式，在岛上展开狩猎。这些角色们也会在狩猎中得到成长，并习得共计超过 300 种的技能。游戏中登场的猛兽食材与采取植物合计多达 300 种以上，其中不乏在原作中登场过的人气猛兽与特殊食材。本作亦支持 4 人联机狩猎，4 人联机环境下食材的质量也会变得更好。而战斗方面也保留了前作的"美食动作"，利用麻醉来捕获猛兽的手段依然健在。收录任务也多达 200 个以上。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□
音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

难攻不落三国传 蜀与时之铜雀

难攻不落三国传 ~蜀と时の铜雀~

推荐度 6

Klon	RTS	即时战略・塔防	日版	2013 年 11 月 28 日	1 人	5800 日元
12 岁以上	无对应周边			备注：无		



本作剧情的关键词是“穿越”和“美少女化”，玩家扮演的主人公在阴差阳错下穿越到了三国时代，成为刘备军的军师，而三国时代的诸多名将智士都变成了美少女。作为一款塔防类游戏，玩家需通过触控操作在下屏地图的重要点位排兵布阵，安置各种部队以阻挡汹涌来袭的敌军。配置的部队并不是固定死的，而是可以控制其走位，根据战局灵活移动。剑兵、枪兵、弓兵等不同兵种都有各自的特性，武将可以与身边一定范围内的士兵组成阵型，提升团队的作战能力。武将在攒满计略槽的情况下还能发动必杀技，一举扭转战局。故事模式分为 32 个舞台，加上只有战斗的关卡，共有超过 40 个关卡等待着挑战。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□

音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

机灵粉碎者

ガイストクラッシャー

推荐度 7

Capcom	ACT	动作	日版	2013 年 12 月 5 日	1 ~ 4 人	4990 日元
全年龄	对应扩张滑杆 / 周边玩具			备注：无		



Capcom 重磅打造的原创动作游戏，被选中的少年们需要不断击倒神秘金属生命体“机灵”，并用其留下的“机灵金属”武装变身，向更加强大的机灵发起挑战。游戏的推进类似《怪物猎人》，玩家需要进入不同的关卡击倒巨大 BOSS 并获得装备。不同的是，一个机灵金属即等同于一套装备加武器，降低了收集难度的同时，增加了装备间的区别。本作十分容易上手，不同装备的招式差异和不同形态下的战斗风格则让战斗充满了变数及新鲜感。面向低年龄层玩家而打造的热血剧情是一个极大卖点，变身成为与 BOSS 同等身形的巨大机灵所展开的战斗也充满了迫力。卖力的演出和巨大化变身，无不与玩家的少年心产生共鸣。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□

音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

进击的巨人 人类最后之翼

进击の巨人 ~人类最后の翼~

推荐度 7

Spike Chunsoft	ACT	动作	日版	2013 年 12 月 5 日	1 ~ 4 人	6090 日元
17 岁以上	对应邂逅通信			备注：无		



改编自热门动漫作品《进击的巨人》的游戏，故事模式中重现了动画第一季当中的全部剧情。利用机动装置移动的速度感，巨人的压迫感以及巨人化时的打击感在游戏中都得到了高度还原，游戏中还原创了“枪”这种副武器，让玩家体验与巨人拉开距离用热兵器对抗的感受。世界模式中，玩家则需要扮演一名原创角色去完成数量众多的任务来消灭巨人。在该模式下玩家同时会拥有一个据点，可以在据点中购买道具并打造装备，还可以召集一起冲锋陷阵的同伴，邂逅到的玩家也会作为可雇佣同伴登场。完成发售后发布的 DLC 任务的话可以在创建角色时使用人气角色利威尔和莎夏的外貌和语音。





画面 ■■■□□　系统 ■■■■□

音乐 ■■■■■　耐玩度 ■■■■□

雷电十一人 GO 银河 超新星・大爆炸

イナズマイレブン GO ギャラクシ - ビッグバン・ス - パ - ノヴァ

推荐度 9

Level-5	RPG	角色扮演・收集育成	日版	2013 年 12 月 5 日	1 ~ 4 人	5500 日元
全年龄	对应邂逅通信 / 无意识通信			备注：无		



本作是“《雷电十一人 GO》系列”第三作，刚刚拯救完足球的松风天马，这次要面对的是来自宇宙的挑战。为了保证地球的安危，松风天马一行人代表地球参加到了宇宙足球大赛中，为拯救整个银河系而奋战。游戏分为地球和宇宙两大篇章，前半段致力于培养新加入的队员，后半段则主要描写所有队员的成长和与劲敌的对战。系统方面有了一定变化，游戏在继承之前作品所有要素的基础上，新增了野兽之力系统，该系统的特点是发动后会随时间的推移而提升等级，让比赛有了更多的变化。特训系统也有了新的变化，部分特训以迷你游戏的形式展开，自由分配技能点的设定可更有针对性地培养队员。





画面 ■■■■□　系统 ■■■■□

音乐 ■■■■□　耐玩度 ■■■■■

勇气原点 谨为续篇

BRAVELY DEFAULT -For the Sequel-

推荐度 9

Square Enix	RPG	角色扮演	日版	2013 年 12 月 5 日	1～4 人	4990 日元
15 岁以上	对应擦肩通信	备注：2013 年 12 月 6 日（欧版）/2013 年 12 月 7 日（澳版）/2014 年 2 月 7 日（美版）				



《飞翔妖精》的资料篇，是一款复古风格，近似老《FF》的传统回合制 RPG。保留前作一回合发动多次攻击的勇气系统，本作追加了双重勇气，玩家可消费 SP 发动时间停止、插入回合、追加输入新指令等特殊行动。角色拥有丰富且高自由度的职业系统，战斗节奏加快，平衡性提高。后期支线中追加了新的异界强敌，将玩家逼入苦战，需要制订周全的战略部署才能攻克。针对用户的前作反馈，厂商进行了超过 100 处的细节改善，战斗节奏进一步提升、用户操作界面更为简洁、对应多国字幕和英日双语等，7 章和 8 章则追加了全新事件，配角形象更为立体。





画面 ■■■■□　系统 ■■■■■

音乐 ■■■■■　耐玩度 ■■■■■

游戏王 ZEXAL 激突！决斗嘉年华

游戏王 ZEXAL 激突！デュエルカ－ニバル

推荐度 8

Konami	TAB	桌面・卡片	日版	2013 年 12 月 5 日	1 人	4980 日元
12 岁以上	无对应周边	备注：无				



《游戏王》游戏版时隔两年的最新作，同时也是动画《游戏王 ZEXAL》的初次游戏化。游戏的舞台是世界决斗嘉年华，有超过 40 名以上的动画角色在这里展开对决，除了游马和小鸟这些主要角色外，平时一些不决斗的角色也会登场，从而实现原作中没有的对决，并且对战中为全语音，临场感十足。收录卡牌到 2013 年 10 月发售的“神代兄妹篇”为止的 5700 张，数量为系列最多。作为游戏的卖点，这次全部登场的角色都有属于自己的原创故事，同时游还戏收录了原创的卡片。本作还搭载了简单模式，即使是刚接触“《游戏王》系列”的玩家也能毫无压力地享受游戏的乐趣。





画面 ■■■□□　系统 ■■■■□

音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■■□

Hello Kitty 与魔法围裙 节奏烹饪

ハロ－キティとまほうのエプロン リズムクッキング

推荐度 5

Examu	MUG	音乐	日版	2013 年 12 月 12 日	1 人	5480 日元
全年龄	无对应周边	备注：无				



这是一款面向小朋友的游戏，玩家需要跟 Hello Kitty 和其他小伙伴一起愉快地做料理。游戏的玩法很简单，在制作料理时会播放对应的歌曲，当屏幕下方的圆点移动到左侧的圆框时点击下屏即可，玩家只需根据歌曲的节奏不断点击下屏就能完成料理的制作了。系统会根据点击节奏的准度为制作好的料理进行打分，通过不断的制作，新的料理也会逐渐开放。通过制作料理还能逐渐交到更多的朋友，制作好的料理更是可以邀请朋友进行品尝。游戏中为玩家提供了诸多精美的服装，闲暇之余玩家可以尽情装扮自己，与小伙伴对话还可以玩到各种解谜类小游戏。另外，游戏还对应拍照功能，玩家可以设定各种模板拍出有趣的照片。





画面 ■■□□□　系统 ■■□□□

音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■□□□

欢欣雀跃 闪亮甜点

キラメキ わくわくスイ－ツ

推荐度 6

Sonic Powerd	ETC	其他	日版	2013 年 12 月 12 日	1 人	5040 日元
全年龄	无对应周边	备注：无				



一款糕点制作题材的游戏，拿起触控笔的玩家可立即化身为新晋糕点师。作为一名新人，店里的前辈们会向玩家提出各式建议。

计算配料的重量、切割水果、混合面粉与鸡蛋，最终按照配方烤制出美味的蛋糕。可制作的糕点种类多达 100 种以上，包含常见的大众口味以及一些稀有品种，如草莓蛋糕、曲奇、马卡龙、甜面包圈、草饼、苹果派等，游戏的官网上还公布了特别配方供玩家参考。将制作出的糕点赠送给前辈，能获得新的糕点配方作为报酬。工作累了，玩家可以上街与各种人对话交流、逛公园、购买服装、做发型、去咖啡店消磨时间。





画面 ■■■□□　系统 ■■■□□

音乐 ■■■□□　耐玩度 ■■■□□

智龙迷城 Z

パズドラ Z

推荐度 9

GungHo	RPG	角色扮演	日版	2013 年 12 月 12 日	1 人	4400 日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			



游戏讲述了主人公在成为了御龙使后与邪恶组织 paradox 对抗，将分裂的世界恢复原状的冒险故事。本作虽然是一款大热手游的移植作品，但也在保留了经典元素的同时，增加了剧情以及怪物交换等全新要素。在游戏中只要将 3 个以上相同颜色的珠子排成一条线即可发动同色属性的攻击，连锁越多攻击力越大，凑成必杀技“Z 转珠”后更是可以给敌人造成巨大的伤害。在本作中共有 200 多种怪物登场，其进化分支也丰富多样。通过本地通信玩家可与好友交换怪物，邂逅通信中擦到的其他玩家的领队怪物更是可以成为队伍的帮手。摒除了手游课金系统这点也更有利于玩家享受游戏最本身的乐趣。





画面　音乐　系统　耐玩度

恶魔高校 D×D

ハイスクール D×D

推荐度 7

角川 Games	AVG	文字冒险	日版	2013 年 12 月 19 日	1 人	6300 日元
17 岁以上	无对应周边		备注：无			



本作剧情以动画版第一季为基准，声优照搬原班人马的同时，还插入了许多动画版里的著名场景。游戏平时为文字 AVG，通过对话选项提高女性角色的好感度可以左右剧情的进程，同时，男主角还可以通过“魅惑事件”来积蓄本作的关键要素——“情欲 Power”。进入战斗部分之后，通过释放“情欲 Power”，除了可以还原男主角的必杀技“洋服崩坏”来爆衣之外，还能使用本作新加的必杀技“洋服交换”来给女性角色换装。并且，施放对象不仅限于敌方恶魔，更包括我方女性角色，可谓是面面俱到。战斗中有时会发生挑战情节，如果玩家达成了挑战目标，可以成功防御敌人的攻击并回以极大伤害。





画面　音乐　系统　耐玩度

金属战斗陀螺 4D×ZEROG 终极淘汰赛

メタルファイト ベイブレード 4D×ZEROG アルティメットトーナメント

推荐度 7

Intergrow	ACT	动作	日版	2013 年 12 月 19 日	1 - 2 人	5040 日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			



这是“《金属战斗陀螺》系列”时隔 3 年的最新作，同时也是 3DS 平台上的首部系列作品。游戏收录了 4D 和 ZEROG 两大系列的陀螺和角色，故事也分为 4D 和 ZEROG 两条路线，力图还原动画剧情。在故事模式里，玩家需要通过战斗来赚取 BP 购买陀螺的各种部件，本作中收录超过 700 种强化部件，玩家可利用这些性能各异的部件来打造出针对特殊环境或专门克制对手的陀螺。除了普通的收集、换装和战斗的乐趣外，本作还支持 AR 功能，通过专用的 AR 卡可以让现实中出现陀螺对战场地，还能利用 3DS 的重力感应功能来发射陀螺，让玩家在战斗时由身临其境的感觉。游戏支持对战功能，不过遗憾的是只能面联，少了网络对战的乐趣。





画面　音乐　系统　耐玩度

我是航空管制官 机场英雄 3D 新千岁 with JAL

ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 3D 新千岁 with JAL

推荐度 7

Sonic Powerd	SLG	模拟	日版	2013 年 12 月 19 日	1 人	6090 日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



3DS 平台惟一的航空管制体验游戏第五作，这次的舞台是北海道的“空中大门”新千岁机场，收录以 JAL 集团的客机为代表的众多飞机。新千岁机场拥有两道滑行跑道，并且与另外一个拥有两道滑行跑道的航空自卫队千岁基地相邻，玩家需要应对 4 条跑道上的航空管制工作。夏冬两季的气候对航空管制有着不同影响，高纬度地区的大雪天气也是需要攻克的难关。除了管理普通客机外，还需面对速度较慢的螺旋桨飞机、执行任务的战斗机等，洞悉各飞机的特性并迅速作出应对。本作引入了系列首次的车辆管制工作，如向管制塔输送管制官的面包车、降雪时的除雪车，游戏要素大幅提升。





画面　音乐　系统　耐玩度

星之卡比 三重华丽

星のカ－ビイ　トリプルデラックス

推荐度 10

Nintendo	ACT	动作	日版	2014 年 1 月 11 日	1 ~ 4 人	4800 日元
全年龄	对应邂逅通信 / 分享游戏		备注：无			



本作为正统的“《星之卡比》系列”续作，不能变成毛线又无法分裂的卡比得干回老本行，吸入敌人并复制其能力来通关。新增了 4 种能力后，卡比可以复制的能力多达 24 种，每一种都有着独特的技能和作用，没有绝对的强弱。游戏中还加入了“大爆炸卡比”这种新形态，此形态下的卡比跟普通卡比一样只会吸，但是特别能吸！无论是物品还是敌人，乃至关卡里的机关，甚至 BOSS 都可以一口吞入，十分痛快。剧情模式下的关卡难度并不高，但是要解开机关获得收集要素就需要玩家眼明手快了。除剧情模式外，游戏还备有 5 个分量十足的小游戏，每一个都足以谋杀玩家大量的时间。





画面	■■■■■	系统	■■■■■
音乐	■■■■■	耐玩度	■■■■■

羽 重返伊甸之兽

Karous–The Beast Of Re:Eden–

推荐度 8

Klon	STG	射击	日版	2014 年 1 月 23 日	1 人	6090 日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			



本作是一款竖版射击类游戏，和普通射击游戏不同的是，本作可以选择攻略路线，并且还有武器升级、利用邂逅通信交换图片等丰富要素。游戏中玩家可自由更换座驾，并且战机还能装备种类丰富的子弹、剑、盾、炸弹和道具等实用武装，让其拥有极强战斗力的同时，也让游戏有着很高的耐玩度。游戏的关卡以任务的形式出现，玩家需要根据任务的完成条件以及关卡内的敌人种类来选择最合适的武装出战，才能保证顺利完成任务，本作中共有约 100 个任务供玩家挑战。除了换装要素外，游戏还有培养要素，完成任务后可获得经验，可用于升级各项武装，遇到卡关的情况时可以考虑升级武装后再来挑战。





画面	■■■■□	系统	■■■■□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■□

斗神都市

斗神都市

推荐度 7

Imageepoch	RPG	角色扮演	日版	2014 年 1 月 30 日	1 人	6279 日元
17 岁以上	无对应周边		备注：无			



本作是 90 年代初的名作《斗神都市 II》的重制版，标题的“斗神都市”指的是在游戏的世界里每年都会举办的比武大会，男主角席德为了夺回自己的未婚妻，向斗神都市发起了挑战。主角拥有一种特殊能力，能将女生对自己的爱情和谢意等化作被称为“礼物”的感情能量，“礼物”还可以转化为男主角的技能。游戏中登场的所有女性角色都拥有“礼物”，而如何加强和这些角色的信任来获取“礼物”，这就要看各位玩家的手段了。此外，在迷宫中还可以捕捉女性魔物，将其化作卡片，卡片会随着在战斗中的使用而强化并升级。Lv Max 的卡片会对主角进行考验，若是通过考验，就可以得到对应卡片的强力技能。





画面	■■□□□	系统	■■□□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■□□□

噗哟噗哟对俄罗斯方块

ぷよぷよテトリス

推荐度 8

SEGA	PUZ	益智・方块	日版	2014 年 2 月 6 日	1 ~ 4 人	5229 日元
全年龄	对应无意识通信 / 分享游戏		备注：无			



两大超人气方块消除类作品的梦幻竞演终于实现！本作不仅可以让“噗哟噗哟”与“俄罗斯方块”展开直接对决，还能让它们在同一个消除框内同台竞技，在全新的规则下享受从未有过的乐趣。当然“噗哟噗哟”与“俄罗斯方块”个体间的平等对决也可达成。游戏搭载了 AVG 模式，除了“《噗哟噗哟》系列”耳熟能详的角色们以外，还有初次登场的“《俄罗斯方块》系列”原创角色。通过分享游戏或线上联机，本作最多可支持 4 人同时对战。另外线上模式还可以记录个人排名，成为日本地区都道府县的顶级选手后，挑战全国级别的强豪也不是梦想。





画面	■■■■□	系统	■■■■□
音乐	■■■■■	耐玩度	■■■■■

勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊尔和鲁卡的不可思议之钥

ドラゴンクエストモンスターズ2　イルとルカの不思議なふしぎな鍵

推荐度 **9**

Square Enix	RPG	角色扮演·收集育成	日版	2014年2月6日	1～8人	5490日元
全年龄	对应邂逅通信/无意识通信			备注：无		



本作是以GB平台的作品《勇者斗恶龙 怪物篇2》为蓝本，进行3D化重制并加入大量新内容的系列最新作。游戏讲述了希望成为怪兽使的兄妹俩，在机缘巧合之下破坏了圆木国的封印，并为了挽救陷入危机的圆木国而展开冒险的故事。收集和育成怪兽是该系列的主题，本作中共收录了总数量800以上的怪兽，更收录了占据4格容量的超G级怪兽，并且还加入了诸多新技能、新特性以及能替换特性的新生配合等全新系统，让玩家的育成之路更加丰富多变。在本作中，玩家还可以自定义一只怪兽，并让其作为同伴开始最初的冒险。系统为玩家准备了头、身体、手腕和背部四个部位的各种造型，玩家可自由选择进行组合。





画面	■■■■□	系统	■■■■□
音乐	■■■■□	耐玩度	■■■■■

乐高大电影

The LEGO Movie Videogame

推荐度 **7**

WB Games	ACT	动作	美版	2014年2月7日	1人	6279日元
全年龄	无对应周边			备注：无		



主人公埃米特，原本只是一个遵纪守法的良好市民，却不小心被人当成了拯救世界的关键人物"大师建造者"并加入了抵抗组织。玩家需要引导埃米特踏上一段出乎意料的旅程，和一群陌生人共同完成一个史诗任务——阻止邪恶暴君的计划。游戏不仅还原了电影的剧情，也让其动画风格完美地呈现在了游戏当中，玩家将穿梭在电影的同名场景里，利用"大师建造者"的神奇力量去构造一个特别的乐高世界。在电影中出现蝙蝠侠、超人、甘道夫等等著名角色，也将在游戏中登场且人数多达90人。如同大多数乐高游戏一样，游戏中也设置了丰富的收集要素和支线任务。





画面	■■■■□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■■□

A列车行进3D

A列車で行こう3D

推荐度 **7**

Artdink	SLG	模拟·经营	日版	2014年2月13日	1人	6090日元
全年龄	无对应周边			备注：无		



这是一款通过铺设铁路来发展都市经济的经营类游戏，导入了时代概念，让街道的风景随着时间的变迁而换貌。玩家要扮演铁道公司的社长，令公司成长壮大。随着铁道的铺设，街道的生活愈加便利，吸引更多的人居住于此，进一步让乘客数量上升，形成良性循环。公司里的秘书和列车司机会仔细教授玩家基本操作和游玩策略，无论老玩家、喜欢街道建设或喜欢铁路的玩家都能快速上手。本作的列车数量大幅增加，玩家可自行编辑颜色。货车和路面电车的种类也予以扩容，充分考虑运输成本，打造利润率最高的资源运输网，为公司谋取最大利益。





画面	■■■□□	系统	■■■■□
音乐	■■□□□	耐玩度	■■■■□

魔笛 新世界

マギ 新たなる世界

推荐度 **7**

NBGI	A·RPG	动作角色扮演	日版	2014年2月13日	1人	5980日元
12岁以上	对应邂逅通信/无意识通信			备注：无		



距前作约一年之后，同平台上的全新续作《魔笛 新世界》也与FANS见面了。本作的剧情沿袭前作《初始的迷宫》，从前作中尚未触及的"辛德利亚篇"展开，一直进展至最新的"马格诺修泰德篇"。可控角色方面追加了"辛德利亚篇"之后登场的各大人气角色，机关陷阱丰富多彩的第61迷宫"赛共"和拥有凶恶暗黑之力的黑魔神也会登场。在前作中大受好评的、可自由选择同伴攻略迷宫的"平行故事模式"也健在。战斗系统方面追加了全新的援护系统。玩家选择的援护角色将会使用其固有的援护能力，让玩家的小队获得有利的各种能力。





画面	■■■□□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

黑子的篮球 迈向胜利的轨迹

黑子のバスケ 胜利へのキセキ

推荐度 6

NGBI	SLG	模拟・战略	日版	2014 年 2 月 20 日	1 人	5980 日元
全年龄	对应 AR 卡片		备注：无			



本作的剧情虽然是完全原创，但在游戏类型和流程方面还是继续沿袭了前作的内容。游戏共分为文字部分、日常练习部分和比赛部分。除了主人公所在的诚凛高校以外，海常高校、秀德高校和桐皇学园也会继续登场，并且在本作中若是满足了一定条件的话就可以跨越学校的限制挑选任意的队员来组成自己心仪的队伍。在比赛部分中当双方选手一对一时，玩家可以消耗所持有的选手点数或队伍点数来战胜对手。满足角色必杀技发动条件后，可以选择在恰当的时机发动华丽的必杀技。玩家也需要根据情况设定整个队伍的战术，调整角色盯防的对手，甚至发动必杀战术来为球队带来胜利。





画面	■■■□□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

化石挖掘者 无限齿轮

カセキホリダ－ムゲンギア

推荐度 7

Nintendo	RPG	角色扮演	日版	2014 年 2 月 27 日	1～6 人	4571 日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



与前作《超级化石挖掘者》时隔 3 年半，首次登陆 3DS 平台也给本作带来了更加丰富的元素。游戏的一大核心是“载具”，玩家可以驾驶着各种车辆在地图上纵情驰骋、展开探索，通过雷达判明化石的位置。发现化石后，就需要借助车上搭载的各种工具，在下屏通过触摸操作进行开采，钻头、铁锤等工具的用法不一，在限定时间内成功发掘就能令恐龙复活，不过一旦开采过程中对化石造成的损伤过大，复活则会失败。战斗方面支持最多 3 对 3 的组队战，除了系列传承下来的属性克制、特殊技等元素外，车辆上搭载的支援枪可以为恐龙提供各种援护效果。亲自动手改装车辆也是本作的一大乐趣。





画面	■■■□□	系统	■■■■□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■■□

牧场物语 连结新天地

牧场物语 つながる新天地

推荐度 7

MarvelousAQL	SLG	模拟・经营	日版	2014 年 2 月 27 日	1 人	5040 日元
全年龄	对应邂逅通信		备注：无			



游戏的舞台是美丽的小镇，玩家在这里经营自己的牧场、与镇上的居民进行互动、并可与心仪的结婚候补对象结婚生子。在牧场中玩家可以一次性对 9 格农田进行播种、耕作和浇水，因此本作的务农生活变得更为便利。除了壁纸和地板的纹样外，此次房间中的一些物品的细节也可以进行修改。更换角色服饰的功能也可使玩家尽享搭配的乐趣。通过“贸易站”玩家可将自己栽培的作物和乳酪品等出售到世界各地，也可以从此处购买自己需要的物品。在本作中会有各种各样的动物在牧场、野生动物园、山林甚至进行贸易时出现，这也让本作的登场动物成为了系列最多。





画面	■■■□□	系统	■■■■□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■■□

终极棒球 卡片战斗

超人ウルトラベ－スボ－ルアクションカ－ドバトル

推荐度 6

Culture Brain	SPG	运动・棒球	日版	2014 年 2 月 27 日	1 人	5229 日元
全年龄	无对应周边		备注：无			



FC 时代的名作《终极棒球》在 3DS 上复活，《终极棒球》是“《终极体育》系列”的第一作。正如其名称中的“终极”字眼，这个系列的表现手法都以夸张和火爆而闻名，如投球时投出各种魔球不在话下，甚至还能投出导弹，或是用火箭炮来投球，而打击一方也毫不逊色，可以使用分身打法、流星打法等五花八门的打法，甚至还有些打法能令球在落地时产生爆炸。虽然游戏的表现手法很夸张，不过系统和故事方面却也做得很扎实，如搭载了编辑模式，玩家可以对球员的能力进行调整、或是对队旗进行设计，另外还收录了难得令人发指的任务模式，玩法相当丰富。





画面	■□□□□	系统	■■■□□
音乐	■■■□□	耐玩度	■■■□□

3DS

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

游戏综合发售表

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2014年3月			
6日	哆啦A梦 新・野比的大魔境 贝克与5人探险队	ドラえもん 新・のび太の大魔境 ペコと5人の探检队	Furyu	A・AVG	5229日元
6日	哆啦A梦 新・野比的大魔境 贝克与5人探险队（e商店下载）	ドラえもん 新・のび太の大魔境 ペコと5人の探检队	Furyu	A・AVG	4980日元
13日	企鹅的问题+爆胜 轮盘大战	ペンギンの问题+ 爆胜！ルーレットバトル！！	Alchemist	ETC	5040日元
14日	耀西新岛	Yoshi's New Island	Nintendo	ACT	39.99美元
20日	英雄银行	ヒーローバンク	SEGA	RPG	5550日元
20日	游戏中心CX 3丁目的有野	ゲームセンターCX 3丁目の有野	BNGI	ETC	5480日元
20日	马里奥聚会 岛屿漫游	マリオパーティ アイランドツアー	Nintendo	ETC	4800日元
27日	新・深爱+	NEWラブプラス+	Konami	AVG	5985日元
27日	新・深爱+（e商店下载）	NEWラブプラス+	Konami	AVG	5460日元
		2014年4月			
10日	蜡笔小新 呼风唤雨 春日部电影群星	クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ カスカベ映画スターズ！	BNGI	ACT	4977日元
17日	逆转裁判123 成步堂精选集	逆转裁判123 成步堂セレクション	Capcom	AVG	4309日元
17日	名侦探柯南 幻影狂诗曲	名探偵コナン ファントム狂诗曲	BNGI	AVG	6145日元
24日	交响旋律 最终幻想 谢幕	シアトリズム ルファンタジー カーテンコール	Square Enix	MUG	6090日元
24日	交响旋律 最终幻想 谢幕（e商店下载）	シアトリズム ルファンタジー カーテンコール	Square Enix	MUG	4666日元
24日	冒险岛 命运少女	メイプルストー の少女	Nexon	A・RPG	4620日元
		年5月			
29日	索尼子制作	ソニプロ	Image Epoch	SLG	6279日元
		2014年6月			
5日	Persona Q 暗影迷宫	ペルソナQ シャドウ オブ ザ ラビリンス	Atlus	RPG	售价未定
		2014年8月			
7日	闪乱神乐2 真红	闪乱カグラ2 −真红−	Marvelous AQL	6804日元	
		2014年春			
未定	与面包超人玩耍 新假名教室	アンパンマンとあそぼ NEWあいうえお教室	Agatsuma	ETC	4980日元
未定	岛屿之日	IslandDays	Klon	类型未定	售价未定
未定	黑子风格（e商店下载）	黑子スタイル	Inplas	ACT	600日元
未定	头文字D 完美换挡 在线（e商店下载）	头文字D パーフェクトシフト ONLINE	SEGA	RAC	免费
		2014年夏			
未定	卡片战斗先导者 锁定胜利	カードファイト！！ ヴァンガード ロック オン ビクトリー！！	Furyu	TAB	售价未定
未定	耀西新岛	ヨッシーNEWアイランド	Nintendo	ACT	售价未定
未定	滨虎 浓烟世界	ハマトラ Look at Smoking World	Furyu	类型未定	售价未定
未定	滨虎 浓烟世界（e商店下载）	ハマトラ Look at Smoking World	Furyu	类型未定	售价未定
		2014年秋			
未定	怪物猎人4 G	モンスターハンター4G	Capcom	ACT	售价未定
		2014年内			
未定	恶魔幸存者2 破纪录	デビルサバイバー2 ブレイクレコード	Atlus	S・RPG	6279日元
未定	吃豆人世界	パックワールド	BNGI	ACT	4980日元
未定	吃豆人世界（e商店下载）	パックワールド	BNGI	ACT	4980日元
未定	海王	海王	Marvelous AQL	类型未定	售价未定
未定	马里奥高尔夫 世界巡回赛	マリオゴルフ ワールドツアー	Nintendo	SPG	售价未定
未定	马里奥高尔夫 世界巡回赛（e商店下载）	マリオゴルフ ワールドツアー	Nintendo	SPG	售价未定
未定	恶魔幸存者2 破纪录	デビルサバイバー2 ブレイクレコード	Atlus	S・RPG	6279日元
未定	任天堂全明星大乱斗	大乱斗スマッシュブラザーズ	Nintendo	ACT	售价未定
未定	雷顿教授7（暂名）	レイトン7	Level-5	AVG	售价未定
未定	勇气2	ブレイブリーセカンド	Square Enix	RPG	售价未定
未定	禁忌的玛古那	禁忌のマグナ	Marvelous AQL	S・RPG	售价未定

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王Sp
掌机王荣誉出品

3DS

VOL.7

专辑

3DS SPECIAL



典藏攻略

《一起照相 动物之森》AR卡片使用指南

佳作指南

智龙迷城Z
钢铁潜水员 潜艇战争
大合奏！乐队兄弟 P

典藏攻略

怪物猎人4
重装机兵4 月光歌姬
塞尔达传说 众神的三角力量2
星之卡比 三重华丽
纸盒战机大战
星霜的亚马逊女战士
雷电十一人GO 银河 大爆炸・超新星
勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊尔与鲁卡的不可思议之钥

3DS游戏最强年鉴

3DS下载游戏图鉴